SUBMARINE TITANS

TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK!

A harc ezúttal a tengerek mélyén folytatódik, ahol is oldalra küzdelem folyik a nyersanyagokért. Légy részese az új birodalomnak!

MAGYARORSZÁGI PREMIER!
CSAK A CD GAMES MELLÉKLETEKÉNT!

+3 BONUSZ JÁTÉK:
- ISLAND WARS
- ROLLMINATOR
- CANOPIA

EMPIRE EARTH 2

teljes guide

DUNGEON LORDS

végigjátszás

SACRED UNDERWORLD

teljes guide

CD GAMES

TELJES BONUSZ AKCIÓJÁTÉK!

MEGAMAN 21XX

EMPIRE EARTH II

MEGAGUIDE

- 13 OLDALAS ELEMZÉS
- TELJES VÉGIGJÁTSZÁS
- EGYSÉGEK BEMUTATÁSA
- SPECIÁLIS ERŐK LISTÁJA
- FEJLŐDÉSI SZINTEK LEÍRÁSA

12 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Empire Earth 2
- Sacred Underworld
- Dungeon Lords
- Imperial Glory
- Stronghold 2
- Close Combat: First to Fight
- Necromania
- Domination
- Cold Fear
- Area 51
- Pariah

TELJES JÁTÉKOK:

Canopia • Island Wars
Ikachan • Helilliom Planet
Megaman 21XX • Megane 3
One Girl Army • Pac Maniac
Rollminator

DEMO, VIDEO:

Myst 5 • The Movies
Heroes & Might and Magic 5
Gubble 2 • Tribal Trouble
Star Wars: Battlefront 2

EXTRA AJÁNLATUNK:

Free Internet TV
Mobile Database
HL2 - Pong
Doom 3 modok
Skype

2005/3 - JÚLIUS
ÁRA: 1195 FT

HA NEM KÖTELEZTED EL MAGAD A PC MELLETT...

...ÉS ELEGED VAN MÁR A HIBAÜZENETEKBŐL...

JÁTÉKOK
[CSAK KONZOLRA]

KÉZI KONZOLOK
[WI-FI KAPCSOLATTAL]

...AKKOR PRÓBÁLD MEG EZEKET LEFAGYASZTANI!

ASZTALI KONZOLOK
[ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉGGEL, EGÉR ÉS BILLENTYŰZET TÁMOGATÁSSAL]

24

Konzol Stúdió

WWW.KONZOLSTUDIO.HU
INFO@KONZOLSTUDIO.HU

1092 BUDAPEST, KINIZSI U. 21-25
TEL/FAX: 06-1-216-6626
MOBIL: 06-20/9-888-337

NYITVA TARTÁS: H-P: 10-18; SZO: 9-13

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

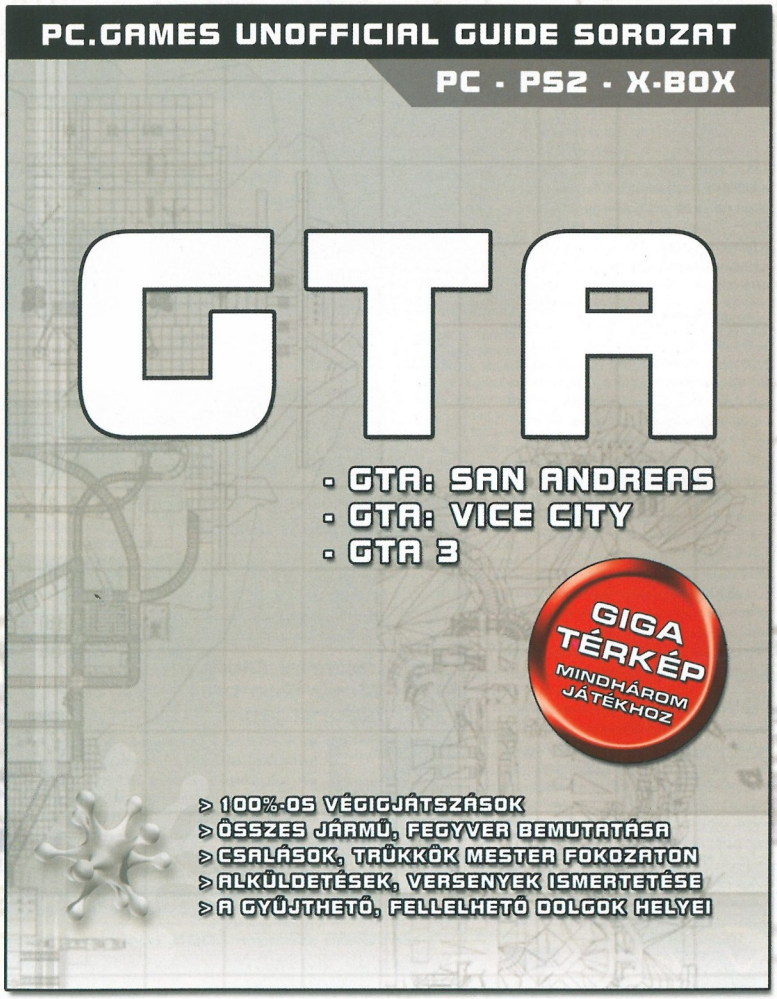
GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztriga (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BEJEGYZETT VÉD

188 OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK
SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!



KAPHATÓ A MediaMarkt ÉS SATURN

ÜZLETHÁLÓZATBAN ORSZÁGSZERTE!

Sziasztok!

Ékes tollú cikkíróink ismét remekeltek ebben a hónapban, hiszen mindent, ami elénk került alaposan kiveséztek, túlfeszítve persze a rendelkezésre álló időt és teret – tegyük hozzá, szokás szerint. Történt pedig, hogy kezünkbe került az Empire Earth második része, mely meggyőzően teljesített a tesztek során, az eredetileg guidenak indult írás hamar elkezdett burjánzani, giga táblázatok születtek és még egy végigjátszással is kiegészült a munka. Erre nem tudtunk nemet mondani, így kapásból majd duplájára tornáztuk fel a játékra szánt területet, hozzátesszük szívesen, hiszen ha jó a játék, akkor megéri vele foglalkozni. Kicsit az FPS területet hanyagoltuk ebben a számban, sajnos nem futott be pár nagy név amit vártunk, no de sebaj, majd legközelebb bepótoljuk a dolgot. Itt van viszont több RPG alkotás is, persze nyilván látszik, hogy a Dungeon Lords-ra és a Sacred folytatására gondolunk. Az előbbit még végig sem tudtuk tolni, annyira komplex a játék, a befejezést következő számunkra ígérjük, addigra leszámolunk mindenféle ellennel, aki csak elénk kerül. A Sacred kiegészítő lemeze a másik ilyen jellegű alkotás, mely kellemes csalódást okozott, az újdonságok mennyisége nagyon jól el van osztva a játékban, szinte nem is érezzük, hogy csak egy kiegészítő lemezről van szó. Persze azért más területekre is elkalandoztunk, hiszen akad akciójáték éppúgy a választékban, mint stratégia. Itt is akad friss hús, hiszen az Imperium Glory lemeze még sütötte a kezünket, annyira frissiben kaparintottuk meg egy gyors teszt erejéig. Egyszóval van itt minden, mi szem-szájnak ingere.

A CD-ink összeállítása a szokásos menetrendet követi, megpróbáltuk mindenből a legjobbat nyújtani, hogy elégedettek legyetek a választékkal. Mostani teljes játékunk, a Submarine Titans kódot kér a futásához, mely a következő:

8WTBD271YTE68

Jó szórakozást kívánunk, találkozunk hamarosan!

TARTALOM

Bemutatók

5 X3: Reunion

6 Half-Life 2: Aftermath

Végigjátszások, Guide-ok

8 Bloodrayne 2

14 Empire Earth 2

28 Cold Fear

36 Dungeon Lords

44 Pariah

52 Sacred Underworld

60 Stronghold 2

66 Imperial Glory

74 Close Combat: First to Fight

76 Necromania: Trap of Darkness

Következő teljes játékunk az Earth 2150 világba kalauzol el benneteket, a Lost Souls kiegészítő annak idején bőven 80% feletti értékeléseket kapott, így bátran állíthatjuk, hogy a nyár forró csatákkal fog telni az atomháború sújtotta bolygókon, ahol a játék eseményeinek lehetünk részesei. A három választható faj mind-mind más taktikával küzd, így egy pillanatig sem fogunk unatkozni. A játék teljesen magyar nyelven kerül elétek, a következő számunk mellékleteként.

A következő számunk 2005. augusztus 12-én jelenik meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 379-7989

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Arae 51

X³: REUNION

A német Egosoft 1999-ben debütált sajátos, az űrbe helyezett gazdasági szimulátorával az X-Beyond The Frontierrel. Az építés–harc-kereskedelem klasszikus hármas egységéből álló alkalmazás kedvező fogadtatása után a fejlesztők igen nagy elánnal belevágtak a folytatások elkészítésébe, így 2000-ben megjelentették az X-Tension címet (az X-BtF küldeteslemezeként), majd 2003-ban következett, immár a „négyzeten" a második rész az X²: The Threat. 2004 őszén az Egosoft bejelentette: jól haladnak az X² küldeteslemezének készítésével, az X²: The Return azonban mégsem került kiadásra idén februárban, a cég csupán egy szűkszavú közleményt adott ki, miszerint az Egosoft minden erőforrásával az új, harmadik részre koncentrál.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Egosoft**
- **Kiadó: Deep Silver**
- **Megjelenés: 2005-Szeptember-30**
- **Kategória: gazdasági szimulátor**
- **Honlap: http://www.egosoft.com/**

Az X²: The Threat küldetéslemezének (X²: The Return) megjelentetését a címet fejlesztő Egosoft még az év elején visszavonta, sejtetve, hogy ezen intézkedés még korántsem jelenti azt, hogy elállt volna az X Univerzum további bővítésének szándékától. A napokban a cég fellebbentette a fátylat új projektjéről, mely nem más, mint a galaktikus gazdasági szimulátor harmadik része, az X³: Reunion. Az őszre tervezett kiadás fényében talán már nem is annyira sejtelmes, vajon miért is nem kaphattuk készhez tavasszal az X² új kampányait; a cégvezetés úgy döntött, az élesedő versenyben nem lehet késlekedni még egy évet az új, teljes értékű folytatás megjelentetésével. Más olvasatban a döntés oka az, hogy a küldeteslemeznek szánt alkalmazás annyira jól sikerült, és olyan sok építő változtatást tartalmaz, hogy a program kis ráfordítással (fél éves csúszás) már önálló címként is eladható.

TUDTAD-E?

Az X3 nem fog tartalmazni többjátékos opciót, azonban a készítők hosszú távú céljai, hogy létrehozzák az X-Univerzumra fejlesztett MMORPG-jüket.

DirectX9 környezet

Az X³: Reunion a korábbi részekhez hasonlóan egy teljesen nyitott végű játék lesz, intenzív, belső nézetű harci akciókkal, minden eddiginél összetettebb és változatosabb kereskedelmi szállal. A harmadik rész szíve a cég által frissen kifejlesztett „X³ Reality" grafikai motor, melynek legfőbb ismérve a teljes értékű DirectX 9 támogatás, 2.0 pixel shader technológiával, új, valós idejű árnyékoló és környezet-megjelenítő effektek egész sorával. A fejlesztők kitesznek magukért: az új játékban több mint 200 új modell kerül megjelenítésre (objektumok és űrjárművek), így a teljes, játszható tér több mint 10 000 interaktív elemet fog tartalmazni.

TUDTAD-E?

Az X3-ban a korábbi részekkel ellentétben akár egy teljes gyár is megtud semmisülni, például egy természeti katasztrófa során.

Harc, Kereskedelem, Építkezés és Taktika

Az X² kampánymondata változatlanul igaz lesz a harmadik részre is. Ami talán a legnagyobb különbség lesz, az a harci AI-ban eszközölt változtatások. Az X³-ban új harcrendszert fognak megismerni a játékosok, melyben minden hajósztályt különböző harcmodor jellemez. A játékban az egyéni harctól a teljes felszereltségű flották irányításáig minden megtalálható lesz, a gép irányította ellenség egy teljesen új, sok meglepetést okozó, a játékos pillanatnyi teljesítményéhez igazodó rutint kapott. Az új harcrendszerhez új fegyverrendszer is dukál, amelynek legfőbb ismérve a többszörös célzási szisztéma bevezetése lesz. Ennek segítségével az eddig megszokottól egészen eltérő, új típusú taktikát kell a játékosoknak követnie, amivel a cég fejlesztői szerint teljesen új élményt tud adni az alkalmazás a felhasználóknak. Az újra értelmezett, még inkább kiegyensúlyozott harci osztályok minden szinten, kihívást fognak jelenteni, minden jármű külön-külön rendelkezni fog valamilyen speciális, más eszközökre nem jellemző tulajdonsággal.

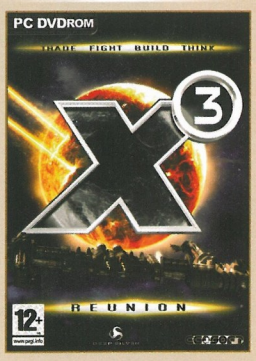
A módosítások nem kerülték el az alkalmazott gazdasági modellt sem, az X³-ban bevezetésre kerül egy újtípusú gazdasági szisztéma is, amely dinamikusan reagál az árképzésekre, viszonylagos egyensúlyhelyzetet teremtve a kereslet és kínálat klasszikus rendszerében. A játékosok bármikor profitálni tudnak majd az újításként megjelenő, rugalmas gyárkapacitásból: döntésük szerint tudnak majd új termékekkel előállítani, az előző részekhez képest többféle hajóosztállyal tudnak majd kereskedni.

Az X³ új menedzselése reálisabb élményt tud majd átadni, használata átlátekinthetőbb és könnyebb lesz, mint az X²-é. A harmadik részben új gazdasági elemként megjelennek a kvótaárak, sőt az NPC-k által kitárgyalt árak is segítenek majd a döntésekben.

Kibővített univerzum

A minden korábbinál nagyobb és fejlettebb univerzum több teret ad majd a fejlődéshez, amivel egy igazán gazdag és összetett privát galaktikus méretű birodalom hozható létre. A különböző szektorméretek és „NPC-gyárak" (lesz módunk űrbéli gyárkomplexumok építésére is) lehetővé teszik majd a harmadik részben a terjeszkedést a tér mindhárom irányába, miközben az AI-generálta váratlan fordulatok bármikor megváltoztathatják a pillanatnyi játék menetét; hirtelen kirobbanó háborúkkal, váratlan természeti katasztrófákkal színesítve az élő sztorit.

C5



HALF-LIFE 2: AFTERMATH

A Half-Life2 2004. novemberi megjelenése óta a mai napig az eladási statisztikák élmezőnyében tanyázik, ami nem is annyira meglepő, ha figyelembe vesszük hogy, több mértékadó szakújság szerint (beleértve lapunkat is) minden idők egyik legjobb akciócíme. A fejlesztésért felelős Valve Software marketingesei gondoskodtak arról, hogy a több mint fél éve a boltok polcaira került játékuk a 2005. évben is a figyelem középpontjában álljon. Aftermath alcímen javában készül az első hivatalos HL2 küldetéslemez, melyről az alábbi két oldalon szedtük össze számotokra a legfrissebb tudnivalókat.

Az első hivatalos, a Valve Software programozói által fejlesztett Half-Life2 küldetéslemez még a 2005-ös karácsonyi nagybevásárlás előtt kerül kiadásra a tervek szerint. A legfontosabb hír talán az, hogy a Half-Life2: Aftermath címet viselő kiegészítő nem kerül bolti forgalomba, dobozával egyetlen ismert játékbolt polcain sem fogtok találkozni. Az alkalmazás kizárólag csak a Valve Software saját berkein belül fejlesztett Steam rendszeren keresztül lesz elérhető, pontosabban letölthető. Aki nem tud meglenni HL2: Aftermath nélkül annak a következő teendői lesznek legkésőbb idén ősszel a beszerzés kapcsán: első lépésben a felhasználónak meg kell vásárolnia, és fel kell majd telepítenie személyi számítógépére egy Half-Life2 játékot, majd az abba integrált Steamen keresztül, egy stabil internetes kapcsolaton keresztül regisztrálnia kell magát a cég rendszerén, melyen keresztül máris lehetősége lesz magát a kiegészítőt (újabb pénzért) megrendelnie. Pontosabban a játékos jogosultságot vásárolhat ahhoz, hogy a Steamen keresztül hozzáférhessen a küldetéslemez telepítő állományaihoz, melyet a Steam automatikusan bele fog integrálni a PC-jére telepített HL2-be, fizikailag is elérhetővé téve az új küldetéseket.

TUDTAD-E?

A Half-Life első része 1998 októberében jelent meg, 6 évvel a második rész előtt. A HL(1)-hez két hivatalos küldetéslemez készült, az Opposing Force és a Blue Shift, melyeket azonban nem a Valve fejlesztői készítettek, hanem Gearbox Software.

A Vivendi marketingesei elárulták, a HL2: Aftermath nem fog annyi játékórát adni a leendő felhasználóknak, mint az alapjáték; a kiegészítő végigjátszása mindössze a HL2 teljes játékidejének maximum felét, minimum 1/3-át fogja kitenni. A történet egyelőre hétpecsétes titok, annyi azonban már ismertté vált, hogy a story pontosan onnan folytatódik, ahol a HL2 végén befejeződött. Dr. Freeman és hűséges segítője, Alyx Vance el fog menekülni a City 17-ből. Útjuk során mindenhol csak romokat, lángokat és megzavarodott katonákat illetve egyéb élőlényeket fognak találni. Újítás lesz a HL2-höz képest, hogy az alapjátékból ismert ellenséges karakterek sem fognak minden esetben ellenségesen viselkedni karakterünkkel szemben, még az is többször meg fog esni, hogy a várost védő milíciával (igaz, csak ideiglenesen), de vállvetve fogunk küzdeni. Az új küldetések új karaktereket és helyszíneket is behoznak a HL2 ismert világába, ezekről azonban egyelőre csak nagyon árnyalt utalások formájában értesülhettünk. Az például már szinte biztos, hogy a felrobbant Citadel nem semmisül meg teljesen, egy része kirepül majd a világűrbe, természetesen jó doktorunkkal együtt.

A Valve az Aftermath-ban egy kicsit átgyúrja Gordon karakterét, más arcát is megismerhetjük majd kedvencünknek. A programozók úgy érzik így utólag, hogy az alapjátékban egy kicsit elhanyagolták (egyoldalúvá tették) Alyx karakterét is, az új küldetésekben a csinos ellenálló lány is több tulajdonságot kap majd, beleértve az új mozgásokat is, melyek nem egyszer bizonyulnak majd a történet során életmentőnek. Még mielőtt a szerkesztőségünket el kezdenétek bombázni a kérdéssel, gyorsan elárulom a jó hírt: a kiegészítő játékban természetesen szerepet kap majd újra „Dog" is, Alyx kibernetikus őrző-védő robotja melyet az egész világ megszeretett a HL2-ben.

A bemutatót zárva még egy érdekes hír a Half-Life2: Aftermath kapcsán a vezető videokártya-gyártók versengésének egyik újabb fejezetéből: a hivatalos kiegészítő már támogatni fogja a cég saját fejlesztésű grafikai motorjához (Source) írt legújabb készséget a HDR-t, mely filter bekapcsolásával a játék fény-árnyék megjelenítése változik a valósághoz hasonlóbbá. A Valve Software közleménye szerint a Source HDR legszebben a Shader Model 3.0 szabványt támogató csúcskártyákkal bontakozik ki, mely utasítást jelen állás szerint csak az nVidia felső kategóriás megjelenítői támogatnak.

Interjúalany:
Doug Lombardi marketingmenedzser, Valve

Az idei E3 sem maradt Half-Life bemutató nélkül; a cég marketingfőnöke több összetett kérdés megválaszolására vállalkozott, a kiállításon a szakújságíróknak bemutatott Half-Life2 újdonságok rövid bemutatója után.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Valve Software**
- **Kiadó: Vivendi**
- **Megjelenés: 2005-negyedik negyedév**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.half-life2.com**

Kérdés:
A kiállításon bemutatott két Half-Life2 alcím (Aftermath és Lost Coast), az egyre inkább kiforrott állapotot mutató új Half-Life2 Deathmatch és Counter-Strike: Source térképek ellenére sokan azt várták, hogy a Valve a rendezvényen be fogja jelenteni a Half-Life3 munkáinak elkezdését. A látottak azt sejtetik, hogy erről egyelőre még sajnos szó sincs. Meg tudja cáfolni ezt a kijelentést?
Válasz:
A Valve programozóinak jelenleg minden erőforrását leköti a Half-Life2: Lost Coast és Aftermath kiegészítők véglegesítése. A cégen belül több kisebb csoport végzi a fejlesztői munkát, külön csapatok foglalkoznak az egyes projektekkel; például Adrian Finol és társai felelősek az E3-on is bemutatott új Half-Life2 Deathmatch pályákért.
Kérdés:
A Valve már adott ki korábban is feladatot más cégeknek a Half-Life kiegészítők elkészítésére; például a Gearbox Software-nek, a Ritualnak vagy a Turtle Rock Studios-nak. Miért nem szerződtetik le most is valamelyik, már a korábbiakban jól szereplő céget például a Half-Life2: Aftermath elkészítésére?

Válasz:
Az említett cégek közül a Valve jelenleg is szerződéses viszonyban van a Turtle Rock Studios-szal, akik nélkül a Counter-Strike: Source ma nem lehetne az, ami. Talán kevesen tudják még, de a közös munka során több olyan elem is beépítésre került a Cs: Src-be, amelyet a cég programozói találtak ki.
Kérdés:
Megítélése szerint a cég által fejlesztett Steam rendszer beváltotta-e a hozzá fűzött reményeket? A Valve mit kíván fejleszteni a téren a közeljövőben?
Válasz:
A Steam egy teljesen új úton jár a termékértékesítésben. A Counter-Strike: Source és a Day Of Defeat: Source bétája is ezen keresztül került ki a játékosokhoz. A Stream segítségével lehet letöltenie a játékosoknak a HL2 update-ket is, sőt a Half-Life2 Deathmatch modifikációt is elérhetővé tettük rendszerünkről. Terveink szerint az E3-on bemutatott új térképek mindhárom csapatjáték esetében elérhetők lesznek pár héten belül a Steamen keresztül. A jelenleg futó Half-Life2 projektek (Lost Coast és Aftermath) egyike sem lesz megvásárolható terveink szerint dobozos verzióban játékboltokban, hanem kizárólag a Steamen keresztül kerül majd terjesztésre.

Kérdés:
A Valve 6 év fejlesztést követően jelentkezett a Half-Life második részével, és sajnos eddig még mindig nem tudunk semmi biztosat a Half-Life3-ról. Vajon újabb hat évet kell várnia a játékosoknak a következő HL címre?
Válasz:
Erre nem kívánok válaszolni, de mint ismeretes a Half-Life2 esetében több mint egy évet csak azért vesztettünk el, mert kiszivárgott a játék béta verziója az internetre. A játék megjelenésért felelős Source motor rendkívül sok fejlesztői munkát igényelt. Most a Valve programozói a közeljövőre koncentrálva a Half-Life2: Aftermath-on dolgoznak. Új feladatuk e mellett, hogy minél szélesebb körben elterjedhessen a Half-Life2 Source fejlesztői környezete, annak érdekében, hogy minél több játék használja a Valve engine-jét.

TUDTAD-E?
A Steam bevezetése nem volt minden előzmény nélküli, már a HL első részekor működtek a Valve WON szerverei, melyeken a játéknoz kapott számgisztráción átesnie minden felhasználónak, aki az interneten akart játszani.

Half-Life2: Lost Coast HDR
A Valve gondolt egyet és két legyet ütve egy csapásra elkészítette a Half-Life2 első mini kiegészítőjét, amely mindössze egyetlen egyjátékos pályát tartalmaz. A kiegészítő nevéül választott Lost Coast (Elveszett part) cím arra utal, hogy ebbe a mini epizódba azok az objektumok, térképrészletek és karakterek kerültek be, melyeket a Half-Life2 végső kiadásakor nem használtak fel, de az előkészítő munkák során már megalkottak. Az eddigi hírek szerint a helyszín a címben szereplő tengerpart mellett egy kis halászfalu lesz. Új karakterként (lásd a képet) már biztosan találkozni fogunk néhány halásszal, és a jól értesültek tudni vélik, hogy az ellenség sorait fogja erősíteni a játékban egy eddig még nem látott nehézpáncélos rohamosztagos katonatípus is.
A Lost Coast másrészről a Valve hosszú évekig csiszolt új grafikai motorjának a Source-nak egy újabb, a közelmúltban kifejlesztett képességét hivatott demonstrálni, a High Dynamic Range (HDR) Lighting Systemet. A Half-Life 2 Source HDR egy olyan új utasításkészlet, amely rendkívül impozáns fények megjelenítését teszi lehetővé. A Valve E3-on bemutatott Lost Coast technikai demója valóban minden eddiginél szebb fény-árnyék játékot varázsolt a kivetítőkre, és mód nyílt arra is, hogy mindenki össze tudja hasonlítani a játék azonos helyszíneit HDR filteres és a nélküli verzióban (a bemutatót készítők a két változatot egymás mellé szerkesztették). A HDR alkalmazása szinte teljesen átértékeli a minőségi játék közbeni fényekkel szemben eddig támasztott felhasználói igényeket, de ugyanakkor a meglehetősen extrém gépigény miatt nem mindenki számára elérhetőek. (Source HDR-hez ajánlott konfiguráció: 3,2 Ghz CPU; 1 GB RAM; nVidia 6800GT vagy Ati X800 Pro VGA.)

A Valve a HDR jövőjét illetően úgy döntött, hogy a filter (ellentétben a Lost Coast pályával, ahol teljesen be van integrálva a játékba), már szabadon ki-be kapcsolható lesz majd az ősszel megjelenő első, teljes értékű HL2 kiegészítőben az Aftermath-ban.

A HDR részben be fog kerülni a Half-Life2-be is, egy, a jövőben a Steamen elérhető javítás alkalmával, azért csak részben, mert a teljes cseréhez szinte a feltelepített HL2 könyvtár egészét cserélni kellene.

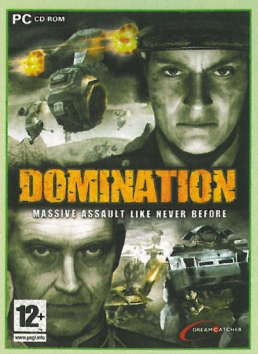
A Half-Life2: Lost Coast pálya körülbelül 20-40 percnyi játékidőt tud majd nyújtani, várhatóan június hónapban lehet majd letölteni térítésmentesen a Steamen keresztül, mindazoknak, akik megvásárolták és regisztrálták már a Half-Life2-t.

C5

DOMINATION

A „Szabad Nemzetek" szövetségének győzelme már-már úgy látszott, meghozza a hőn áhított békét az univerzumban, de a történelem ismét megismétli önmagát. A háborúban elbukott Fantom Liga vezetői nem nyugodtak bele a vereségbe, és titokban új, még halálosabb fegyvereket találtak ki, hogy egy újabb háborúban immár övék lehessen az univerzum feletti hatalom.

- **CD Link: háttérkép**
- **Fejlesztő: Wargaming**
- **Kiadó: DreamCatcher**
- **Megjelenés: 2005-Március-02**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.domination-game.com**



A 2003 őszén debütált Massive Assault ütközeteiben már megismerkedhettünk az univerzum feletti hatalomért küzdő két oldal, a „Free Nation Union" és a „Phantom League" csapataival, vezetőivel. Akkor hatalmas sikereket könyvelhettek el a kiadók Európában és Amerikában egyaránt, amiből egyenesen következett, hogy lesz még folytatás, hiszen egy rókáról ugye nem csak egy bőrt lehet lehúzni. Így aztán senki nem csodálkozott, hogy a megjelenés után néhány héttel sorra jelentek meg a kiegészítő pályák, a javítások. 2004. januárban kiadtak hozzá egy pályaszerkesztőt, és néhány hónap múlva közzé tették a Massive Assault Network névre hallgató, csak online játszható verziót, amely immár chat-rendszerrel, ellenségkutató rendszerrel, statisztikai adatokkal, és más hasonló finomságokkal csalogatta a játékosokat. 2004 májusában a Wargames bejelentette, hogy készül egy kiegészítő, amelynek akkor a „Phantom Renaissance" nevet adták. Eljött végül 2005, és a készülő kiegészítés megkapta a végső formáját, a fejlesztők pedig úgy döntöttek, önálló epizódként adják ki a kezükből, így a neve is megváltozott, és a játék a keresztségben megkapta a Domination nevet, amelyben immáron egybegyúrva kapjuk meg az eddig megjelent valamennyi kiegészítést, továbbgörgették az eseményeket, megnyitották a játékszervert, mi pedig várjuk, hogy hamarosan a boltok polcaira kerüljön az Európába szánt verzió.

zen, földön, levegőben támadós, körökre osztott stratégiai játék, amelyben csupán a stratégiai tudásodra lesz szükség. Nem kell komoly gazdasági és ipari ismeretekkel rendelkezni, pláne nem a bonyolult fejlődési fastruktúra útvesztőiben bolyongva kitalálni, hogy mit bányássz, mit kutass, és mit termelj, hogy erősebb lehess, mint az ellenség. Minden körben kapsz némi zsetont a birtokodban lévő területek bázisain, amit vagy azonnal elköltesz valamilyen egység harcba állítására, vagy elteszed későbbre, hogy valami ütősebb cuccot emelhess ki a raktárból a megspórolt pénzeden. De hogy ez hogyan működik, arról még később szó esik, úgyhogy vágjunk bele inkább a játékba.

TUDTAD-E?
A sebesült jármű pont akkorát sebez, mintha sértetlen lenne.

A játék indítása után először is ki kell választani, hogy milyen néven akarunk játszani, (később nem lehet új nevet választani, legfeljebb elölről kezdeni), majd választani a két oldal „*Free Nation Union*" és a „*Phantom League*" között. Ezután, a „*Single Player*" menüpont alatt megtaláljátok a „*Training*"-et, amelyben adva van a lehetőség, hogy egy rövid oktató pályasorozaton keresztül szert tegyünk a leglényegesebb ismeretekre ahhoz, hogy sikeresen vágjunk bele a tényleges játékba. Ajánlom ezt a lehetőséget mindenki szíves figyelmébe, különösen azoknak, akik az előző részt nem ismerik, mivel van a játékban néhány kevésbé szokványos dolog, amit itt remekül meg lehet ismerni. Az oktatás alatt a program gyakorlatilag kézen fogva vezeti végig a kedves játékost ezeken a gyakorló küldetéseken, oly módon, hogy ha stratégiailag rosszul léptünk a program figyelmeztet, és visszaléptet, és addig nem enged tovább, amíg a megfelelő lépéseket meg nem tettük. A tréning alatt megtanuljuk, hogy hogyan mozgathatjuk az egységeket, hogyan foglaljunk el egy ellenséges bázist, hogyan és milyen távolságból tüzeljünk, hogyan támadjuk az ellenséget a levegőből, hogyan tehetjük moz-

De mielőtt elmerülök a játékban, egy dolog még idekívánkozik, így a cikk elején. Feltételezem, hogy akad a nyájas olvasóim között olyan (mert ugyan miért is ne akadhatna?), akinek fogalma nincs, mi is az a Massive Assault, és ilyenformán egyáltalán milyen játék is a Domination, amelyről ezután szó lesz, így röviden összefoglalom a lényegét. Tehát mint a bevezetőből már sejthető, úgy csirkésbácsisan összefoglalva a Domination egy világelfoglalós, harcolós, lövöldözős, ví-

gékonyabbá a csapatokat, miként rohanjunk le egy ellenséges területet, és mi a teendő, ha velünk történik ugyanez. Megtanuljuk még, hogy hogyan tartsunk ellenőrzésünk alatt egy területet, és hogyan kaphatunk új egységeket, szóval szinte teljes mértékben felkészülünk az előttünk álló megpróbáltatásokra.

Ha befejeztük a felkészülést, nekivághatunk az egyszemélyes, vagy a multiplayer játékoknak, ami nem is igazán multiplayer, hiszen amíg szóló, illetve egyszemélyes játékot játszunk, addig a program mesterséges intelligenciája az ellenfelünk, addig a többi játékmódban egy játékostársunkkal mérhetjük össze a tudásunkat. Az, ami itt érdekessé teszi a játékot, az a rég feledésbe merült „egygépenkettenjátszunk" és az interneten, a szerveren keresztül egymásnak küldözgetett lépések, mint régen, mikor e-mailban jöttek-mentek a sakklépések.

De nézzük először a géppel játszott „*Single Player*" módokat. Itt öt különböző játékmódot találtok, melyekből rögtön az első, a „*Campaigne*". Itt mind a két oldalon a választott nehézségi fokozaton játszhatjuk végig a szerzők által kitalált történetet, vagyis a választott oldalunk csapatait kell elvezetni a végső győzelemig, ami a teljes világuralom megszerzését jelenti. Játék során a tábornokok adják az instrukciókat, és némi információt az ellenséges csapatokról és a meghódítandó területről.

TUDTAD-E?
A DreamCatcher a kiadója a nagysikerű Dungeon Lordnak és a Painkillernek is.

A következő játékmód a „*Scenario*", amelyben húsz egymástól teljesen független pályán kell a megadott feladatot elvégezni. Ezek többsége egy egyszerű rövid összecsapás, egy részük közepesen hosszú, ahol már nagyobb területet kell meghódítani, és van néhány, melyet bár úgy jellemeznek, hogy hosszú menet, de mindössze két-három helyen folyik az összecsapás.

A „*Career*" módban szintén mindkét oldalt választhatjuk, és természetesen a nehézségi fokozatot. Ebben a módban a frissen végzett kadétból kell tábornokot faragni, úgy, hogy a győztes ütközetek végén mi dönthetjük el, hogy mely csapatok feletti irányításban lesznek különleges képességei, míg a végén minden megszerezhető tudással fel nem vértezzük. Az ellenség természetesen ugyanerre törekszik, és ha nem vagyunk résen, olyan irányba vihetjük el a tábornokjelöltünket, hogy a későbbi komolyabb összecsapásokban valamilyen speciális egység alkalmazása nélkül már nem érhet el sikereket.

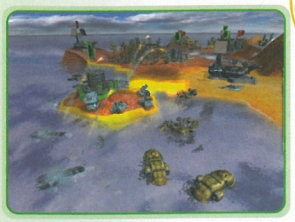
A következő játékmód az „*Assault*", amelyben mindössze négy pálya van, de azok igazi izzasztó kemencék. Ezek mindegyikén adott csapatlétszámmal (nincs utánpótlás) kell az ellenség feletti teljes győzelmet megszerezni, mégpedig úgy, hogy a pálya különböző részeire tudod letenni a fix összegből megvehető egységeket, anélkül, hogy bármilyen információd lenne arról, hogy ott milyen ellenséges csapatokkal fogsz farkasszemet nézni. Bárhogy sakkozol is, az ellenség mindig túlerőben lesz valahol, úgyhogy itt aztán igazán fontos a stratégia.

Végül, de nem utolsó sorban maradt a „*World War*", ahol a küldetések során már megismert tíz különböző földrészen vívhatjuk meg élet-halál küzdelmünket, bármely oldalt képviselve, viszont csakis ebben a módban megjelenik két új nehézségi fokozat, a „*Relaxed*" és az „*Impossible*". A játék indítása előtt itt van még egy beállítási lehetőség, pontosabban kettő. Az egyik az, hogy hány körönként legyen lehetőség utánpótlásra (*Renew*), és az ellenség milyen sűrűn helyezkedjen el a pályán. Nos, hogy őszinte legyek, ezek az opciók semmilyen hatással nem voltak a játékra, legalábbis én nem vettem észre.

A gép elleni küzdelmekhez van viszont néhány megjegyzésem. Mindenekelőtt az, hogy a gép időnként csal, vagy legalábbis a pályaszerkesztésnél vétettek néhány hibát. Történt ugyanis, hogy például a Scenario módban játszva a harmadik és a negyedik küldetésben több órán keresztül próbáltam újra és újra végrehajtani a feladatot, de az ellenség mindig valahogy olyan pozícióba került, hogy egyszerűen lehetetlen volt a kivitelezés. Ja, és könnyű módban játszottam... Már kezdtem azt hinni, hogy milyen iszonyat nehéz lesz a játék, de a további pályákon többnyire tíz-tizenöt perc alatt győzni tudtam, mindenféle ismétlés nélkül. Ami jellemző még, hogy szinte minden esetben valami hihetetlen túlerővel kezd a gép, ráadásul nekem nagyon úgy tűnik, hogy utánpótlásnak is több egységet kap, mint amennyit a másik játékos kaphat. Ennyi nyafogás után nézzük, röviden miből áll a Domination multiplayer része.

A multiban a legelső a „*Hot Seat*" mód, va-

gyis amikor egy monitor előtt ketten játszunk, és a gép mindig közli, hogy éppen kinek a lépései következnek. Szerény véleményem szerint ez a rész talán a legbulibb az egészben, hiszen azon kívül, hogy élőszóban is beszélgethetsz azzal, akivel játszol, még azt is látod, pontosan mire készül, és jó nagy szócsatákat lehet vívni a játékon kívül is. Persze ha jobban belegondolunk, akkor a LAN-módban játszott ütközetekre ez éppúgy igaz, hiszen hacsak nem az irodában játszik valaki egy munkatársával az üres órákban, akkor a hálózatba kötött gépek nagy valószínűséggel egy lakásban vannak. Mindkét játékmód esetén ugyanazon a tíz pályán játszhatunk, ugyanúgy körökre osztott módon, és a cél minden esetben ugyanaz, vagyis az ellenség valamenynyi egységének a megsemmisítése.



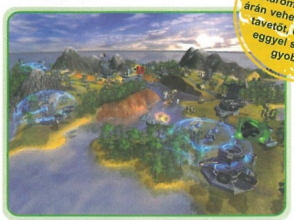
Az interneten játszható társasjáték már egy kicsit érdekesebben alakul, és bevallom, először zavarban voltam, amiért nem tudtam azonnal játékba bonyolódni senkivel. Apropó, internetes játék. Aki megvásárolja a játékot, és így rendelkezik az aktivációs kóddal, az a Domination szerveren kap négy hónap ingyenes játéklehetőséget, ami azért valljuk be, bőven elegendő arra, hogy kiélvezzük minden szegletét az online csatározások nyújtotta lehetőségeknek. Ja igen, még valami. Ha megnézitek a konfiguráció-szükségletet, látjátok, hogy már a leglassabb modemsebesség is elegendő az internetes társasjátékhoz, ami nem elírás, de máris mondom, hogy miért. Tehát ha az interneten akar valaki játszani, egy egyszerű regisztráció után már fel is léphet a szerverre. Ott eldöntheted, hogy te indítasz egy játékot, és arra várod az ellenfeledet, vagy te fogadod el valakinek a kihívását. De nézzük, milyen képernyővel találkozol, miután sikerült csatlakoznod. Az ablak tetején hat fül van, melyeket nézzünk jobbról balra haladva. A „My Profile" ablakban láthatod a saját adataidat, és természetesen módosíthatsz is minden beírt adatot. A Chat fül alatt a játékszerveren futó csevegőszobába kukkanthatsz be, ahol a szerveren lévő, illetve a chat-szobába belépett játékosokkal cseverészhetsz, de indíthatsz saját csevegőszobát is, egyszóval bármit megtehetsz, amit egyébként bármely csevegőszerveren. Sőt, rátettek még egy lapáttal, ugyanis annak a felhasználónak a neve, aki a regisztrációnál megadta, hogy online is játszani akar, külön megjelenik az ablak szélén, egy ikonnal, amelyre rákattintva átvált a képernyő a következő ablakra – ez a „*Personal Challenge*" és a kiválasztott nevén áll a kijelölés. Ebben az ablakban minden játékos neve látható, aki jelenleg a szerveren be van jelentkezve a nevével, elért rangjával, a győzelmei számával, és hogy mennyi ideje kezdte a játékot, amit éppen játszik. Ebben az ablakban, ha megvan a kiszemelt partner, akkor a már említett tíz pálya közül kiválaszthatod, hogy melyiken akarsz játszani, beállíthatod, hogy maximum hány napon belül válaszoljon a kihívásodra, majd a „*Send Challange*" gombra kattintva elküldöd neki a kihívásodat. A következő ablak, a „*Public Challenge*", amelyben te magad állíthatsz be egy játékot, kiválasztva, hogy melyik oldalon, és melyik területen szeretnél játszani, hány játszmát szeretnél ott megvívni, és minimum-maximum milyen rangot elért játékosokat fogadsz el partnernek. Ha minden kész, akkor „*Send Challenge*", és bekerül a játékod a közösbe, ahol a vállalkozó kedvűek elfogadhatják, vagy elutasíthatják a játékodat, és ezzel át is ugrottunk a következő ablakra, mely az „*Opponent Wanted*". Ebben az ablakban láthatod azokat a játékokat, amelyekre te kaptál ajánlatot, illetve meghívást, és azokat is, melyeket te indítottál. A sajátodat itt lehet visszavonni, amit neked küldtek, azok közül pedig választhatsz, úgy hogy kijelölöd, majd az „*Accept*" gombra kattintva elfogadod, amivel a játék átkerül a fő ablakba, amelynek a neve „*Games*". Ez a turkáló, és itt van a lényeg. Ebben az ablakban láthatod valamennyi indított játékot, amelyre valaki partnert vár, és a névsor alatt lévő választógombbal megnézheted azokat a játékokat, amelyekre válaszoltál, de még nem lépett az ellenfeled, valamint azokat, amelyeket már lejátszottál. A felhasználók neve mellett, láthatod, hányadik körnél tart a játék, és a panel jobb oldalán a pálya kicsinyített képét, és alatta a „*Play*", „*Repair*", és a „*Create Replay*" gombokat. Azt gondolom a „Play" gomb funkciója egyértelmű, a „*Repair*" gombbal, pedig a „*Create Replay*"-jel készített állást lehet visszatölteni. Ha kiválasztottad, hogy melyik játékra akarsz válaszolni, illetve kinek akarod elküldeni a te lépéseidet, akkor csak kattints a „Play" gombra, és a szerverről betöltődik a félbehagyott összecsapás. Ha olyan játékba kapcsolódsz be, ahol a lejátszott menetek száma „0", akkor neked kell elhelyezni az egységeidet az üres pályára, majd a kör végén a program elküldi a szerverre a lépésed, és csak várnod kell, amíg válasz érkezik. Ha már elkezdett játékba kapcsolódsz be, akkor először megnézheted, hogy milyen válaszlépéseket tett az ellenfeled, majd te lépsz, és a kör végén megint csak jöhet a várakozás a válaszlépésre. Ha az interneten akar valaki játszani, ne számítson gyors játékmenetre, hacsak valakivel a Chat ablakban meg nem beszéli, hogy folyamatosan akar játszani, de így is 5-6 perc lehet a várakozás az ellenfél lépéseire. Így lehetséges az, hogy szinte korlátlan mennyiségű pályán lehet szimultán játszani, úgy, mint régen, az e-mailes sakkjátékokban. Tehát mint láthatod, közvetlenül senkivel nem játszol egyidőben egy pályán, így valóban nem szükséges a szélessávú internetkapcsolat, legfeljebb azért, hogy

TUDTAD-E?

A Bullfrog és a Leviathan két sorozatot tud lőni, akár más-más célra.

gyorsabban letöltődjenek a szerverről az adatok, és te is gyorsabban tudd továbbítani a lépéseid.

Végül nézzük, miből áll tulajdonképpen a játékmenet, mert hiszen azért itt is akad néhány tudnivaló. Ez a rész mindenféle játékmenetben egyforma, legfeljebb abban különbözik, hogy a pálya elkezdése előtt a kampány módban kapsz egy alapos eligazítást a tábornokoktól, és bemutatják mi vár rád. Ha már elkezdődött a



játék nincs semmiféle különbség. A küldetéssorozatban mindkét oldalnak van egy kezdő csapata, amellyel meg kell tenni az első lépéssorozatot. A többi játékban üres terepről indul mindkét oldal, és egy adott kezdő összegből van lehetőség az első csapatokat elhelyezni a terepen a saját területeden belül. Minden egységnek két fő tulajdonsága van: mekkorát sebez, és hány lépést tud megtenni egy körön belül, addig, amíg nem tüzelt az ellenségre, mivel érdekes módon a lépések száma nem csökkenti a tüzelési távolságot, illetve nem befolyásolja sehogyan, viszont fordítva ez már nem igaz. Miután rálőttél a hatótávolságon belül lévő célra, lépni már nem tudsz azzal az egységgel. Szóval először lépni, aztán tüzelni, ugyanis ha nem lépsz valamerre, valamelyik egységgel, a mögötte álló nem tud

TUDTAD-E?

Három harckocsi árán vehetsz egy rakétavetőt, de az csak eggyel sebez nagyobbat.

belül. A lehetséges lépések helyét a terepen szürke és kék körök jelzik. A szürkék többnyire valamilyen épület belsejében vannak, a kékek pedig körkörösen, amerre a szabad mozgás biztosított. Ami idekívánkozik, hogy a homokos vagy mocsaras terepen kisebb távolságot tud megtenni minden szárazföldi csapat, és a hegyeken még a repülők és a helikopterek sem tudnak átrepülni. A játék, tehát mint az már kiderült, körönként folyik, vagyis van időd megfontolni, megtervezni minden lépésed. Ehhez segítségedre lesz a Ctrl billentyű használata, melyet miután lenyomtál, az egérrel a terep egy pontjára mutatva piros körrel megjelölve fogod látni, hogy onnan melyik ellenséges járművet tudod majd lőni. Ha egy lépést elhamarkodtál, vagy közben rájöttél, hogy mégsem oda kellett volna lépni, vagy inkább jobb lenne egy másik célpontra lőni, semmi gáz, mert néhány mozdulatot van lehetőséged visszavonni, ha pedig amúgy bizonytalan vagy a stratégiádban, a lépéseid megkezdése előtt mentsd el az állást, és azt visszatöltve máshogy foghatsz bele az egész körödbe. Az összecsapások nagy többsége szárazföldi csapatokkal történik, de sokszor megjelennek a helikopterek és a bombázók, de szinte valamennyi pályán van lehetőség, sőt számtalan esetben nélkülözhetetlenek a vízi járművek. A két oldalon összesen harminchat különféle egységet lehet harcrendbe állítani, de ebbe beletartoznak a fegyvertelen szállító járművek, és a telepített védőfegyverek is. A részletes ismertetésüket a keretes részben olvashatjátok. Ha minden egységgel megtettél minden lehetséges akciót, akkor „End Phrase" és az ellenség következik. Beállíthatod, hogy milyen sebességgel peregjenek le előtted az események, vagy egyszerűen át is ugorhatod ezt az animációt, és akkor csak a kialakult helyzettel szembesülsz. A legfontosabb feladat mindenesetben az ellenség távoltartása a saját terüle-

mozdulni, ugyanis egymáson nem tudnak átlépni. Minél nagyobbat tud egy egység sebezni, annál kevesebbet tud lépni egy körön tedről illetve neked minél tovább az ő területén maradni, majd természetesen megsemmisíteni minden egységét. Ez azért rendkí-

CHEAT TIPP

SWAT 4

Játék közben nyomd le a [`] vagy a [~] billentyűt, majd üsd be az alábbi kódok egyikét

behindview 1 – külső nézet
behindview 0 – belső nézet
open MAPNAME – pálya váltás (*ld. lista*)

Pályák nevei:

MP = többjátékos
SP = egyjátékos

MP-ABomb
MP-ArmsDeal
MP-AutoGarage
MP-Casino
MP-Courthouse
MP-DNA
MP-FairfaxResidence
MP-Foodwall
MP-Hospital
MP-MeatBarn
MP-PowerPlant
MP-RedLibrary
MP-Tenement
MP-Training
SP-ABomb
SP-ArmsDeal
SP-AutoGarage
SP-Casino
SP-ConvenienceStore
SP-DNA
SP-FairFaxResidence
SP-FoodWall
SP-Hospital
SP-Hotel
SP-JewelryHeist
SP-RedLibrary
SP-Tenement
SP-Training
swat_splashscene

Egyéb csalások:

Keresd meg az "*swat4.ini*" fájlt abban a könyvtárban, ahova a játékot telepítetted. Nyisd meg egy szövegszerkesztővel (pl. notepad), és a [Engine.GameEngine] sor alatt található "EnableDevTools=False" sort módosítsd "EnableDevTools=False"-ra, majd mentsd el a fájlt.

Játék közben nyomd meg a [~] billentyűt a konzol aktiválásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét. A kódokat új pályára lépéskor újra aktiválni kell.

god - God mód
behindview 1 – külső nézet
behindview 0 – belső nézet
ghost – átjárás a falakon
walk - járás
SetGravity # - gravitáció értékének #-re változtatása
SetJump # - ugrás magasságának #-re változtatása

TUDTAD-E? Nem kötelező minden csapatvásárlási lehetőséget kihasználni, csak a gerillaharcban.

Taktikai tanácsok:

· Ha üres pályán indulsz, akkor a csapatok kihelyezése előtt ments egyet, így ha nagyon mellétrafáltál a kezdéssel, újrakezdheted; a program megint ugyanoda fogja letenni az ő csapatait, de ezt te már előre tudni fogod.

· Minden esetben arra törekedj, hogy ne csak megsebesítsd az ellenséges járművet, hanem kilődd, mivel a sebesülés nem befolyásolja sem a jármű mozgását, sem a tűzerejét.

· Arra törekedj, hogy minél előbb megtisztítsd a területed az ellenségtől, különben nem kaphatsz utánpótlást

· Próbálj minél tovább az ellenség határain belül maradni, mert amíg ott vagy, nem kap utánpótlást.

· A lomha, erősen páncélozott egységed tuszkold be egy szállítójárműbe, és egy körön belül háromszor olyan messzire tudod mozgatni.

· A Szabad Nemzetek Szövetségének oldalán harcolva használd a Battle Platformot amellyel a legnagyobb eszközt is tudod szállítani akár vízen is, ráadásul a rajta álló

vül fontos, mert azon a bázison, amelynek a körülötte lévő területén nincs ellenséges csapat, minden körben gyarapodik a kincstára némi kreditmennyiséggel. Általában minden második körben a program felajánlja (de csakis ekkor lehet), hogy vásárolj az összegyűlt pénzből utánpótlást, amit a kijelölt helyekre tehetsz le a saját területeden belül, és miután letetted őket, az ellenség következik. Abban az esetben viszont, ha hirtelen nagy erőkkel lerohanják a területed, megkapod az úgynevezett gerillaharc lehetőségét, amely abból áll, hogy a rendelkezésedre álló teljes pénzösszeget azonnal elköltheted egységek vásárlására, ami ebben az esetben az utolsó centig kötelező, viszont ilyenkor nem az ellenség következik, hanem azonnal lőhetsz a kihelyezett csapataiddal. A csapatok három nagy csoportba sorolhatók: a szárazföldi, a vízi, és a bónusz egységek. A bónusz csoportban találjuk a telepíthető védőfegyvereket, a légi egységeket és a csapatszállító-járműveket. Mindkét

csoportban van olyan fegyver, amelynek a másikban nincs megfelelő ellenfele, és többségében a lázadóknak vannak erősebb fegyverei. Ilyen például a Bullfrog és a Leviathan, mely egy körön belül kétszer tüzelhet, akár két különböző célra, viszont harcihelikoptere csak a Szabad Nemzetek Szövetségének van. De ezekről is részletesen olvashattok a keretes részben. A játékmenet tulajdonképpen ennyi, és ezt mind megtanulhatjátok az oktató pályákon. Következzen inkább néhány taktikai tanács.

Free Nation Egységek

Az egység neve	Jellemzője	Tapasztaltsága	Mozgáspont	Tüzerő	Tűztávolság	Ára
LAV	Szárazföldi könnyű géppuskás egység. Csak tömegnek jó, lekötni az ellenség tüzerejét	4	1	1	1	1
Tank	Szárazföldi páncélozott egység kis hatótávolsággal közepes tűzerővel	5	2	2	1	2
Mortar	Szárazföldi tüzér csapat, közepes lőtávval és tűzerővel	4	1	2	2	2
Heavy Bot	Szárazföldi óriás robot, géppuskával, és rakétákkal kicsit komolyabb tüzerővel.	7	2	3	2	4
Rocket launcher	Szárazföldi rakétavető, nagy távolságról kicsit komolyabb tűzerővel	3	1	3	4	4
Land Transport	Szárazföldi csapatokat szállító jármű, amivel messzebbre lehet egy körben vinni a kisebb egységeket.	3	5	0	0	2
Destroyer	Vízi jármű ami lángszóróval amortizálja kis tüzerővel az ellenséget.	5	3	1	2	2
Submarine	Tengeralattjáró, nagy hatótávolsággal, és közepes tűzerővel. Torpedóval és rakétával lő.	4	5	2	2	3
Battleship	Igazi csatahajó, nagy hatótávolsággal, és komoly tűzerővel.	8	4	3	3	5
Naval Transport	Vízen keresztül tud legfeljebb két egységet szállítani, egy menetben nagy távolságra	4	6	0	0	2
Carrier	Repülőgép anyahajó, amin egyszerre négy bombázó várhatja a bevetési parancsot	4	3	0	6	6
Pillbox	Telepített géppuska, amivel csak lelassítani lehet az ellenséget, megállítani nem.	4	0	1	2	1
Guard Tower	Telepített őrtorony, közepes tüzerővel és nagy hatótávolsággal.	9	0	2	4	4
Amphibian	Szárazföldön és vizen is közlekedo szerkezet, kis hatótávolsággal, és közepes tuzerővel	4	3	2	1	3
Battle Platform	Szárazföldön és vizen képes szállítani bármely egységet viszonylag nagy távolságra	3	3	0	0	2
Attack Copter	Légi egység, de nem kell neki repülőtér, viszont nagy távolságból közepes tüzerővel ritkítja az ellenség sorait.	3	4	2	2	3
Bomber	Légi egység, hatalmas hatósugárral de egyenként elenyésző tűzerővel.	1	12	1	6	3
Anti Air Truck	Szárazföldi csapat. Telepítve, képes megvédeni a védőpajzsa alatt lévő egységeket a légitámadásoktól.	4	1	0	1	3

egység anélkül tud tüzelni, hogy leszállna róla.
· A repülőkkel át tudsz telepedni a birtokodban lévő szomszédos bázisra, vagy a közelben álló anyahajóra.
· A repülők támadás közben nem sebezhetők, viszont a bázison teljesen védtelenek.
· Ha teheted, először a rakétavetőket lődd ki, mert némelyik akár egyetlen sorozattal megsemmisítheti a harckocsikat is.
· Ha egy csapatszállítóban viszel néhány komolyabb páncélzatú egységet, vigyázz nehogy az ellenség tűzvonalában állj meg, vagy ha mégis ott álltál meg, mindenképpen szállítsd ki őket, mert a csapatszállítóban mindkettő egyszerre megsemmisül, és ezek nagyon gyengén páncélozottak. De ez fordítva is jó taktika, így próbáld a megpakolt csapatszállítót kilőni.
· A parancsnoki járművek kétszer, sőt néha háromszor olyan távolságra tudnak tüzelni, de ha őket kilövik, elvesztetted a játékot, így hagyd őket a háttérben.
· A romboldóval tökéletesen tűz alá tudod venni, a part közelében álló ellenséget, használd ki bátran ezt a lehetőséget, de vigyázz, mert a szárazföldről is lehet a vízi járműveket lőni.

Phantom egységek

Az egység neve	Jellemzője	Tapasztaltsága	Mozgáspont	Tüzerő	Tűztávolság	Ára
Smallfoot	Szárazföldi könnyű géppuskás egység. Csak tömegnek jó, lekötni az ellenség tűzerejét	4	1	1	1	1
Bio-T	Szárazföldi páncélozott egység kis hatótávolsággal közepes tűzerővel	5	2	2	1	2
Scorcher	Szárazföldi tüzér csapat, közepes lőtávval és tűzerővel	4	1	2	2	2
Ostrich	Szárazföldi óriás robot, géppuskával, és rakétákkal kicsit komolyabb tűzerővel.	7	2	3	2	4
Annihilator	Szárazföldi rakétavető, nagy távolságról kicsit komolyabb tűzerővel	3	1	3	4	4
Bullfrog	Gigantikus méretű robot, nagy hatótávolsággal, és a legnagyobb tűzerővel.	11	2	2+3	2	6
UPS	Szárazföldi csapatokat szállító jármű, amivel messzebbre lehet egy körben vinni a kisebb egységeket.	3	5	0	0	2
Killer Whale	Szárazföldön és vizen egyaránt bevethető egység, elenyésző tűzerővel közepes távolságra	5	3	1	2	2
Firestorm	Víz felszínen haladó komoly fegyverzetű és közepes hatótávolságú csapat.	8	4	3	3	5
Leviathan	A bullfrog úszó megfelelője, nagy hatótávolsággal, és hatalmas tűzerővel.	10	4	2+3	4	10
Turtle	Vízen keresztül tud legfeljebb két egységet szállítani, egy menetben nagy távolságra	4	6	0	0	2
Petronest	Repülőgép anyahajó, amin egyszerre négy bombázó várhatja a bevetési parancsot	7	3	0	6	6
Bunker	Telepített géppuska, amivel csak lelassítani lehet az ellenséget, megállítani nem.	4	0	1	2	1
Death Turret	Telepített őrtorony, közepes tűzerővel és nagy hatótávolsággal.	9	0	2	4	4
Triton	Szárazföldön és vizen is közlekedő szerkezet, kis hatótávolsággal, és közepes tűzerővel	4	3	2	1	3
Transport Copter	Légi szállító egység. Egyetlen járművet tud gyorsan messzire elvinni.	3	4	0	0	2
Petroplane	Légi egység, hatalmas hatósugárral de egyenként elenyésző tűzerővel.	1	12	1	6	3
Petroshield	Szárazföldi csapat. Telepítve, képes megvédeni a védőpajzsa alatt lévő egységeket a légitámadásoktól.	4	1	0	1	3

· A tengeralattjáró mivel torpedókat lő ki, a célra nem tud rálőni a közvetlen közeléből, ezért figyelj, hogy legyenek megfelelő távolságban a céltól.
· A nagy hatótávolságú, gyenge páncélzatú rakétavetőkkel mindig a lehető legmesszebb maradj az ellenségtől, mert azt fogják először megtámadni, ha a közelükbe merészkedsz.
· Ha úgy érzed, nem tudod a támadókat a felsorakozott csapatokkal hatékonyan megritkítani, inkább vonulj vissza, hogy rendezd a soraid, és összpontosíthass rájuk, mert amit nem lőttél ki, a következő körben a te nyakadba szórja az áldást.

TUDTAD-E?
A Wargaming 1998-ban alakult, és kizárólagosan stratégiai játékokra specializálódtak.

Igazából több tanácsot nem igen tudok adni,

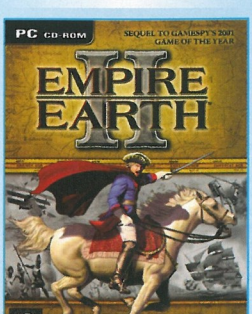
hiszen sokan közületek gondolom vérprofi stratégák, és ti magatok is jól ismeritek a körökre osztott stratégiai játékok alapszabályait. Még ha nagyon félresikerül is egy pálya, legfeljebb kértek egy újrajátszást, aminek semmilyen negatív következménye nincs a végeredményt tekintve. A lényeg, hogy jól szórakozzatok, és őszintén remélem, lesz is benne részetek, mert szerintem remek kis program, eltekintve a kisebb hibáitól, melyeket a Wargamingot ismerve hamarosan javító patch áradattal fognak kijavítani. Apropó javítás. A jelenleg letölthető javításokat azt javaslom, ne tegyétek fel, mert nekem elrontották a játékot, és a játékszerver fórumán is olvashattok néhány negatív tapasztalatot ezzel kapcsolatban. Szóval elő a marsallbotokat, és hajrá mindenki.

Clemi

EMPIRE EARTH 2

Az egykoron Rick Goodman által megálmodott birodalomépítős RTS-blöki póráza kicsúszott gazdája kezéből; őrült dokik estek neki, trimmelték, kifordították, bodorították, hogy immáron kutya se ismer rá. Eme nem kis képzavar tükrözi lelkiállapotomat is; korszerűtlen grafikájú, mégis lassú, kicsit kiegyensúlyozatlan, picit elkapkodott cím, kizárólag profi idomároknak, a kezdő ebtartó úgy járhat, mint Károly bácsi: lobog Frakk után, a póráz végébe kapaszkodva, rémülten. Aki viszont rutinos e szakterületen, nagy örömmel veheti gondozásba, főleg és elsősorban hálózatos üzemmódban.

- **CD Link: trainer, savegame, háttér**
- **Fejlesztő: Mad Doc**
- **Kiadó: Vivendi**
- **Megjelenés: 2005-Április-29**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.empireearth2.com**



Úgy érzem, kilépne e lap tematikájából, ha e helyütt elemezni próbálnám, milyen indokok alapján készíthette el az első rész kiegészítőjét hegesztő Mad Doc stúdió a teljes második részt a Stainless Steel helyett. Az „őrült dokik" az egyre népesebb RTS-piac kihívásai alapján elsődleges célpontjuknak a Rise Of Nations-t választották, azt próbálták legyűrni; hogy milyen sikerrel, azt döntse el ki-ki maga, főleg, aki eleget játszott azzal a címmel (én speciel nem). Épp ezért előre, és nyomatékkal felhívom a figyelmet: az EE2 hardcore stratégáknak való, és gyakorlatilag on-line móka; bár van egyjátékos üzemmód, az legfeljebb gyakorlásnak jó (bár ahhoz brutálisan kapkodós), kiegyensúlyozatlan, összelapátolt, igaz, a történelmi szál jó, de egyébként súlytalan. Mivel a kezelőfelület korszerűtlen, rút és ostoba, ha nem akarsz nagyon kikapni, célszerű bevágni a megfelelő billentyű-kombinációkat; ezek felsorolására sem térek ki, a főkönyvtárban megtalálható readme-fájl tartalmazza mind a kb. 500 (!) darabot. Persze nincs szükség az összesre, de jó pár tucatot mindenképp be kell magolnod.

TUDTAD-E?
Ha egy olyan területen építkezel, amelynek státusza függő, vagyis nem a te birtokodban van, az építési idő megtriplázódik, ezt a kijelöléskor a kurzorhoz ragadt „fantomépület" aranyszíne is jelzi.

Ha már a rútság szóba esett: az épületek, egységek kinézete gyermekkorom Dörmögő Dömötörjeinek összeragasztható mellékleteit idézte fel, bár az első rész túlábú poligon-szörnyeinél eggyel jobb. Hozzáteszem, mivel globális stratégiáról van szó, általában a legnagyobb zoomot fogod használni, úgy elmegy, avagy Ady szavaival: „meg akarlak tartani téged, ezért választom őrödül a megszépítő messzeséget". Mondjuk ehhez képest viszont nem megy; egy GF5600FX, 2000+ AMD és 1 giga memória (tudom, ócskavas, de...) képtelen volt lekezelni 1024-ben a stuffot, 800x600-ban, minden effektet kikapcsolva (a látvány leírását nem bírná el a nyomdafesték) volt, hogy kb. 20-30 egység harcánál 2-6 (!!) FPS-t mértem, ami ugye játszhatatlan. Megjegyzem, netes leírások szerint egy négyjátékos multiban állítólag a GF6800 nagyágyú is elpasszolja a kérdést, tehát tessék atomerőműben gondolkodni, ha mégis belevágnál az ismerkedésbe.

Irányítás, kezelés, PIP

Mivel említettem, hogy rutinos RTS-nyűvőknek való a játék, e szakasz igen gyorstalpaló lesz, hiszen nagy csodák itt nincsenek. A pálya a nyílgombokkal, vagy az „egér a képernyő széléhez" módon görgethető (a SHIFT + nyíl gyorsítja ezt), zoom a görgővel, vagy a numerikus billentyűzet +/- gombjával, forgatás: CTRL + balra, illetve jobbra nyíl (a kamerát alaphelyzetbe a Home állítja vissza). Két fontos gomb a játék sebességét növelni az „=", csökkenteni a „-" gombbal lehet (magyar klaviatúrán a 9-es melletti „Ö" és „Ü" a kérdéses két billentyű). Vissza normál sebességre: Backspace.

Van egy érdekes megoldás, a PIP, azaz kép-a-képben. Ez a képernyő jobb alsó sarkában található kis ablak. Ha a kamerát ráállítod egy adott épületre vagy egységre, és lenyomod a CTRL gombbal együtt az F1-F6 billentyűk bármelyikét, ezzel létrehozol egy „könyvjelzőt", mintegy külön kamerát elhelyezve az adott pontra. Ebben az ablakban ennek képét láthatod, az F1-F6 lenyomásával válthatsz a hat „monitor" között. Például így állandóan megfigyelheted, egy veszélyes helyen lévő központ körül mi történik, miközben másutt molyolsz, vagy egy fontos emberedet ellenőrizheted, az ablakba kattintva azonnal odaugorhatsz intézkedni. Ezzel két baj van: egyrészt nagyon megosztja a figyelmet, másrészt az amúgy is erőforrás-zabáló játékot tovább lassítja, így én inkább azt ajánlom, kapcsold ki (a grafikus opcióknál teheted ezt meg).

Csata – közvetlen, irányított és kitervelt

A játék RTS-módon „ballal kijelöl, jobbal támad" metódust alkalmazza, kóbor apácák megtévesztésére a speciális parancsok egy része a bal gomb lenyomásához vannak kötve, a másikuk a jobbhoz. Ebben sok logikát nem találtam, tapasztalat őrjíti a mestert. Az ALT lenyomása mellett lehet nem ellenséget is támadni jól. A jobb klikkel mozgatod embereid, a CTRL lenyomása mellett az útjukba eső ellent lenyomják (Attack Move).

Szintén működnek a jól ismert megoldások, például az „összegumizás" és az így kijelölt banda hozzárendelése a 0-9 gombokhoz a CTRL lenyomása mellett, kiválasztás az adott számbillentyűvel, dupla leütésre odaugrás (balra fönt láthatóak a csoportok), vagy egy adott egységen duplakattintással az összes kollégájának kijelölése. Hálás viszont, hogy a légi egységeket külön gombokkal lehet kijelölni, hiszen egy repülő MIG-et nehezebb leipiapacsolni; az ALT-SHIFT mellett az I a vadászokat, a B a bombázókat, az Y mindkettőt, az E minden levegőben lévő kütyüt kiválaszt. Ha olyan gruppod van, amelyben mindenféle egység van, az egyes fegyvernemek között a szögletes zárójellel (magyar klaviatúrán a P melletti „Ő" és „Ú") tudsz lépkedni.

Természetesen a különféle formációk (csatárlánc, kétsoros vonal, ékalakzat) is beállíthatóak és minden egységre külön a viselkedési forma, ezen fussunk át gyorsan, csak a rend kedvéért:

- **agressive:** megtámadja az ellenséget, annak menekülése esetén üldözi a világ végére is, míg egyikük meg nem hal, ha ő győzött, ott marad, ahol van; nem túl egészséges ezt választani, különben vadászhatsz az embereidre...
- **defensive:** ha a látótávolságába ellenség kerül, megtámadja, de nem hagyja el a támadás körzetét, ha győz, vagy az ellenség elmenekül, visszatér a kezdőpozícióba

· **hold position:** csak akkor támad, ha az ellenség elélép, de nem mozdul helyéről; például egy épület védelmére jó megoldás lehet
· **hold fire:** nem mozdul, nem támad, csak ha erre utasítod
· **cautious:** nem támad, ha ellenség kóstolgatja, elmenekül; ha valami fontos egységet kénytelen vagy magára hagyni egy időre, válaszd ezt

Lehetőség van irányított támadásra is. Ehhez a minitérkép alatti balról harmadik gombot kell lenyomni (illetve az aposztróf gombját, amely az „L"-től kettővel jobbra van). Ez egyfajta programozás. Lenyomva megjelenik balra fent a hozzá tartozó ikon, ekkor mindegyik egységednek megadhatod, hová menjen és kit/mit támadjon majd, majd a gomb újbóli lenyomására e parancsokat hűen végrehajtják embereid. A „programot" az ALT+aposztróf kombinációval törölheted. (Megjegyzem, egyszerűbb, ha SHIFT + Pause segítségével leállítod a játékot, és így adod ki a parancsokat.)

A harmadik támadási metódust a csatatérkép adja (War Plans – ALT+SHIFT+P vagy TAB, és fent balról a második gomb). Ezen a Create segítségével komplett stratégiát tudsz berajzolni minden szövetségesednek; válaszd a „cakkos nyilat", majd ballal klikkelj a startpontra, bal kattintásokkal rajzold be az útvonalat, végül jobbal zárd le azt. Az „X" segítségével jelölhetsz ki konkrét célt, ám területtámadásra is lehetőség van az Area Tool (kör gomb) segítségével, a bal gomb nyomva tartása mellett állíthatod be a hatósugarat, jobbal véglegesíted. A legelső gomb szolgál módosítására, a T pedig címkék elhelyezésére („Józsi, lovasokkal támadj!"). A palettáról kiválaszthatod barátaid színét, így mindenkinek megtervezheted a feladatát. A szimpla zöld nyíllal egy, a duplával összes szövetségesednek elküldheted a tervet. Jobbra fenn látható minden résztvevő fél, ha valakitől kapsz egy tervet, itt választhatod azt ki. Ezt persze módosíthatod is, és visszaküldheted, vagy kidobhatod (reject), illetve elfogadhatod (accept).

TUDTAD-E?
Minden lépéshez (térképböngészés, kutatás átnézése, diplomácia, stb.) használd a szünetgombot (SHIFT+Pause), különben reménytelen kaptódásba fullad a játék!

És még valami: az útkeresés siralmas, az egységek önmagukban is elakadnak, a különféle hadeszközök kétségbeesetten (és nevetségesen) taszigálják egymást arrébb a pályán. Épp ezért, ha egy előrenyomulási parancsot kiadsz, mindig ellenőrizd a haladást, és inkább kis, homogén csapatokban gondolkodj!

Korszakok, csodák, civilizációk

A játék lefolyása szempontjából az egyik legfontosabb tényező a korszakváltás, hiszen ez teszi lehetővé a fejlesztéseket, a jobb, ütőképesek egységek és egyes speciális épületek elérését. A folyamat eléggé összetett, a következő szerint épül fel:

· Kell építened egy egyetemet. Itt három ágon – katonai (military), gazdasági (economic) és birodalmi (imperial) – 4-4, összesen tehát 12 fejlesztést tudsz végrehajtani. Korszakváltáshoz ennek felét, azaz 6 darabot kell lepörgetned. Stratégiai fontosságú, hogy eldöntsd: ezután azonnal végrehajtod a korszakváltást, vagy a maradék hat technológiát is megszerzed – ugyanis a szintlépés után ezek elvesznek, az új érában új mókák lesznek elérhetőek. A 15x12 technológiai felsorolására se helyem, se időm, de ki lehet silabizálni a lényeget: szüneteltesd a játékot (SHIFT+Pause), majd az adott móka felett tartva a kurzort jobbra megjelenik a leírás; fent a hatás, alant az egységek és/vagy épületek felsorolása, amelyekre ez vonatkozik.

· A kutatáshoz és a korváltáshoz is technológiai pontokra lesz szükséged. Ezeket háromféle módon szerezheted meg: egyetem (University) és templom (Church) építésével, és ott megfelelő „személyzetet" alkalmazva – előbbibe polgárokat, utóbbiba papokat kell beszállásolnod, érdemes kitölteni minden helyet. A harmadik megoldás a kereskedés: ha értékesítési útvonalat állítasz fel egy nálad magasabb korszakot elért település és saját piacod vagy dokkod között, a karavánra célba érkezéskor jó eséllyel „ráragad" egy technológiai pont, melyet hazahoz.

15 korszak (Epoch) van, ez három ötös csoportra osztható, a három fordulópont (1., 6. és 11.) kiemelt jelentőségű, ekkor cserélődnek le vezéreid (lásd lejjebb), illetve ekkor nyersz el egy-egy újabb különleges egységet, speciális erőt (a minitérkép melletti gombsor középső nagy eleme, ha lenyomod, kis idő kell, míg újra feltöltődik) és megépíthető csodát. Ez utóbbi épületek ugyan drágák, ám felhúzásukkor komoly előnyökhöz juthatsz. Mindezekről részletesen a "Csodák és erők" táblázatban.

Az egész móka civilizációként (a játék szóhasználatában régiónként) változnak. Mind a 4 régió speciális előnnyel rendelkezik, és az ő népeik mindegyike is különleges tulajdonságokkal bír. Ezeket egy újabb táblázatban (Régiók) foglaltam össze.

Koronák

A fenti réteghez még egy adódik, újabb stratégiai eszköz: a koronarendszer. A három ághoz, tehát a katonai, birodalmi és gazdasági vonalhoz tartozik egy-egy korona. Ezeket akkor tudod elnyerni, ha a játékosok közül elsőként fejleszted ki az adott ág összes lehetőségét az egyetemen. Ha az adott koronát senki nem birtokolja, automatikusan a fejedre kerül, egyébként el kell nyerned az adott területen fölénybe kerülve. Ha elnyered, a jobb felső sarokban vilogva megjelenik az ehhez tartozó ikon, erre kattintva kiválaszthatsz egy bónuszt, amely mindaddig él, míg a korona hatása tart; ha sikerül az adott ágon elért fejlettségedet megtartani – azaz a területen más játékos nem alakított nagyobbat -, ismét lehetőséged nyílik bónuszválasztásra. Lássuk a három lehetőséget:

· **Katonai:** Fölényed nő, ha minél több ellenséges egységet és épületet elpusztítasz (vagy utóbbiak esetében elfoglalsz), és a te oldaladon minél több katonai egységet és épületet termelsz. A csodák birtoklása is növeli.
· **Gazdasági:** Építs farmokat, piacokat, raktárakat; nyiss kereskedelmi útvonalakat, gyűjtögesd a nyersanyagokat szorgalmasan. A csodák itt is növelik a fölényt.
· **Birodalmi:** Foglalj el területiumokat, konvertálj sajátoddá ellenséges egységeket, szerezd meg az ellenfél nyersagait a városközpontok, raktárak, piacok és dokkok elfoglalásával. A csodák megépítése és a népesség növekedése tovább halmozza a fölényt.

Természetesen, mint említettem, a legnagyobb súlya az egyetemen a megfelelő ág kifejlesztésének van. Az elérhető bónuszokat a "Koronák" táblázatban találhatjátok meg.

Van még egy hozadéka a koronának, és az a vezető (Leader), mely annak elnyerésekor megjelenik valamelyik városközpontod mellett (hogy melyiknél, az véletlenszerű). Mindegyik ághoz tartozik egy ilyen titánméretű főkoma, azaz van katonai, gazdasági és birodalmi vezető, ezeknek speciális képességeik is vannak, melyek szintén „elsüt, újratermel" metódussal működnek. Ha meghal a fickó, várnod kell, míg újból elnyered az adott terület koronáját. A vezér együtt fejlődik civilizációddal, és a fő korszakváltásoknál (6. és 11.) átalakul egy másik főemberré, új erőkkel.

Népesség, területiumok, épületek és bónuszok

A játék újabb bonyolult rendszere, ismét egy erős stratégiai vonal. Minden pálya területiumokra van osztva, ezeket bárki birtokba veheti, ha városközpontot épít rá; ha a terület nem határos egy sajáttal, egy erődöt is fel kell húzni emellé (ha folyó van köztük, rajta híd, az már külön résznek számít!). E szabály alól egyetlen kivétel van: ha elnyered a birodalmi koronát, bármely jóságát választod is, mellé pluszban azt a bónuszt is megkapod, hogy a területek foglalásához elég csak központot építeni. A határok színe és típusa jelzi a terület státuszát: a folytonos vonal a színének megfelelő játékoshoz tartozó tartományt jelöl, a pontozott vonal függőben lévő helyzetről árulkodik (bár tartózkodik rajta valaki, de még nem épített városközpontot, így még nem az övé), a szürke a semleges, még nem elfoglalt vidék színe.

Az, hogy egy területiumon hány és milyen épületet emelhetsz, szintén kötött: egy-egy városközpont, egy-tem, templom és piac, két erőd, hét-hét őrtorony, légelhárító üteg és városfal-torony, hat-hat partvédelem és ház, valamint négy rakétasiló. Mivel a népesség létszámának felső határát csak újabb központokkal és házakkal tudod emelni, és a technológiai pontok gyűjtéséhez is jó, ha több templomod, egyetemed van, valóban nagyon fontos, hogy minél több területet hódíts meg.

Gyorsan fussunk át a fontosabb épületeken, van ugyanis pár érdekesség és tudnivaló. Az angol megnevezés mellett, ahol nem a játék indításától építhető az objektum, feltüntettem az „elérési korszakot" is.
· A *civil épületek* közt legkiemeltebb szerepe a **városközpont**nak van (City Center), ennek különlegessége, hogy a hatósugarában lévő bárati egységeket gyógyítja, ellenállóbbá teszi az ott lévő épületeket az elfoglalás ellen (tehát érdemes mellé építeni például az egyetemet vagy egy erődöt), növeli a létszámhatárt, és elszállásolhatsz benne polgárokat, ekkor úgynevezett „drop-off" bónuszt ad (a munkások által a leadott nyersanyagok mennyisége pár százalékkal növekszik). Itt képezheted a felderítőket és polgárokat, és itt jelennek meg a „koronás" vezérek. Az említett hatósugarat vörös, négyzet alakú keret jelzi, ez a 4., 7., 10., 13. korban egyre nagyobb lesz.
· A **házak** (House) szerepe különösen kiemelt. Növelik a létszámhatárt, szintén adnak drop-off bónuszt (ez érvényes a központnál, raktárnál, dokkban leadott cuccokra), valamint az egységek ádázságát (fervor) és morálját (morale) erősítik; előbbi a sebzési értéket, utóbbi a védelem nagyságát növeli. Ha egy terület felett elveszíted a kontrollt (a központod megsemmisül), de állnak még rajta házaid, a létszámhatár nagysága megmarad, minden más bónusz odavész; ha más valaki elfoglalja a területiumot, azaz ráépíti a központi épületeit, ez a limitérték is „elfogy".
· A **raktár** (Warehouse) érdemes a nyersanyag -lelőhelyek mellé építeni, ha ezek távolabb vannak a központtól; ezekbe is elszállásolhatsz polgárt a dropp-off bónuszért.

A *katonai épületek* az alábbiak:
· A legfontosabb szerepe az **erődnek** (Fortress) van; ez egyrészt lövi az ellenséget, másrészt gyógyítja a barátokat, harmadrészt a bele elszállásolt egységek támadási értékét növeli. Ha tudod, érdemes vagy a városközpont mellé építeni (egymást védik), és/vagy a település szélére, ha a védelem ott fontosabb, okosabb (pl. egy szűk átjáró közelében).
· A beszédes nevű **légvédelem** (Air Defense, 10) és a **partvédelem** (Coastal Defense, 2) mellett két fontos véderő a **sánc** (Palisade) és a **fal** (Wall); előbbi inkább csak akadály, olcsó, alapszintű. Utóbbi drágább, de lényegesen erősebb. Ha bármely szakaszára klikkelsz, kapuvá alakíthatod; ha viszont az összekötő oszlopokra, azokból **lőtornyok** (Wall Tower) lehetnek, ezekbe elszállásolhatsz embereket a sebzését növelni.
· Bár a sima **őrtorony** (Outpost) is csak alapvédelem, nem szabad elfelejteni, hogy ez az egyetlen építmény, mely képes felfedni az el-

lenséges kémeket, ezért érdemes a fontos épületek mellé telepíteni. És van egy érdekes szerepe is: bizonyos számút megépítve, rájuk kattintva időjárás-előrejelzéshez jutsz! A szükséges számok: 1.-5. éra: 4 db, 6.-10.: 6 db, 11.-15.: 8 db.
· A **reptéren** (Airport, 11) képezheted a repülőket, míg a **hangárban** (Hangar, 11) a helikoptereket. A repülési akciókat (előre kijelölt útvonalú, folyamatos bevetés) előbbiben kezdeményezheted. Mindkettő alkalmas az ott képezhető egységek gyógyítására („elszállásolva" azokat).
· A **dokkban** (Dock) termelheted a hajókat, a sérült egységeket beterelve javíthatod őket, és persze a halászhajók is itt adják le a zsákmányt.
· A **kaszárnya** (Barracks) a nehéz- és könnyűgyalogság kiképzőterepe.
· Az **istálló** (Stable, 2) a könnyű- és nehézlovasság bázisa. Fontos, hogy a 11. korszakban átalakul **termelőüzemmé** (Manufacturing plant), ekkor a könnyű- és nehézpáncélosokat tudod itt kiképezni.
· A **műhely** (Workshop) a könnyű- és nehéztüzérség termelőhelye, a 9. érában alakul át **gyár**rá (Factory), hogy az újfajta lőszerszámokat gyártani tudd.
· Az **atomsiló** (Misile Silo) csak a 13. kortól építhető. Itt előbb le kell gyártanod egy ICBM egységet (interkontinentális ballisztikus rakéta), ekkor érhető el az atomcsapás, mely egy elég pontos, 4800-as sebzésű, azaz igen gyilkos területtámadás.

· A **cyborg-gyár** (HERC Manufacturing Facility) csak a 14. érától érhető el, és az összes kibernetikus egység itt képezhető.

Fontos és érdekes megoldás, hogy az egységtermelő helyeken automatizálhatod a folyamatot: kattints egy egységre, majd a parancslapon fent jobbra látható zöld „körbenyilas" gombra, ezután az épület mindaddig hányja magából a komákat, míg tart a nyersanyag.

TUDTAD-E?
A munka nélküli polgárok megtalálására használd a minitérkép alatti, emberalakot ábrázoló gombot, az ráugrik az illetőre, a gyorsbillentyű csak kiválasztja!

Elfoglalás

Az épületek elfoglalására csak a könnyű- és nehézgyalogság alkalmas, minél nagyobb számban, mert nagyon lassú a folyamat; ha egy ilyen team nekiáll a melónak, az objektumot a többi saját vagy szövetséges erő nem bántja. Célszerű egy terepen az összes elfoglalandó épülethez egy-egy katonát rendelni, hogy ne érje azt sérülés, majd egyenként a foglaló csapattal megdolgozni azokat, miközben a többi egységgel a hátsójukat véded. Az ellenséges városközpont és raktár elfoglalása a terület birtokosának kezében lévő nyersanyagok kis százalékát is átadja neked, ha utóbbit kebelezed be előbb (azaz a raktár még az ellenség tulajdonában lévő területiumon áll), ez az érték nagyobb. A piac és a dokk elfoglalása az aranykészlet, a templom és az egyetem megszerzése a technológiai pontok egy részét juttatja a birtokodba.

Az időjárás és a terep

A játékban valós időjárás-változás van, mely nemcsak díszként és a stuff további lassítása miatt szerepel. A hó és az eső a haladási sebességet és a látótávolságot csökkenti, a hóvihar ez utóbbit tovább rontja, és eltéríti pályájukról a lövedékeket. A hurrikán a látótávolság és sebesség csökkentése mellett a légi egységeket is sebzi. Sivatagos vidéken a homokvihar az összes hatás, tehát a látótávolság, a sebesség és lövedékek kitérése együtt jelentkezik, igen jelentősen. Mint fent írtam, adott számú őrtoronnyal képes vagy az időjárást előre jelezni, a képernyőn tájékoztató felirat (pl. „Bad weather is coming") figyelmeztet előre a veszélyre, ilyenkor érdemes rákattintani valamelyik toronyra.

A terepviszonyokról pár szót. Az erdőn csak a gyalogság tud áthatolni, de ők is lassan. A hegyeket kizárólag repülő egységek küzdhetik le, de a magas, éles sziklákat ők sem. Fontos észben tartani, hogy a folyókra bárhol építhető híd (kivéve a forrásánál és a torkolatánál), tehát nem érdemes fallal lezárni és védeni egy átkelőt, mert az ellenség simán építhet mellé másikat. A hajók csak nyílt vízen képesek közlekedni, a folyók túl sekélyek számukra.

Az egységek

Bár látszatra sokféle harcoló alakulat szerepel a játékban, ezek mindegyike alapegységekre bontható le: gyalogság, tüzérség, és a kissé nehezen lefordítható „mounted", mely egyszerre jelöli a lovasságot, és a későbbi korokban őket felváltó tankokat.

E háromból egyaránt van könnyű és nehéz osztály is. Rajtuk kívül légi és vízi járműveket találunk még, plusz a csak a jövőben elérhető cyborgokat, illetve pár speciális egységet, melyekről hamarosan bővebben szólok.

Érdemes azt is tudni, hogy más játékoktól eltérően az egyes egységeket fejleszteni nem a kiképzőhelyen, hanem bármelyiket kiválasztva a parancslapján lévő piros nyíllal lehet, két fokozatban: veterán és elit. Az alakulat bármelyik tagjánál kezdeményezheted ezt, mindenkire érvényes lesz az „előléptetés". Korszakváltásnál bizonyos egységek maguktól átalakulnak egy fejlettebb fegyvernemmé, annak alapszintjére, vagyis ilyenkor ismét fejlesztened kell ezeket.

Az egységekről készítettem egy összefoglaló táblázatot; nem soroltam fel az összest, csak az osztályokat, hiszen az azonos osztályba tartozó egységek „kő-papír-olló" besorolása, azaz az, hogy mely fegyvernemek ellen hatásosak, ugyanaz, csak a HP és a sebzés nő picit az egyes típusok között, ahogy előrehaladunk az időben – tehát e szempontból egyforma a lovas íjász, a könnyűpáncélos és a felderítő cyborg is. Ha egy adott egység felett tartod a kurzort, megjelenik a részletes leírás jobbra, itt az RPS jelöli az osztályt - lásd "Egységek" táblázat.

Megjegyzendő, hogy minden nemzetnek van három különleges egysége, mely a már említett hármas korváltásoknál (1., 6., 11.) érhető el, ezek egy-egy osztály híres, sok esetben a történelemből ismert változatai (hopliták, beduinok, Jagdpanther, nindzsa, stb.). Ezeket sem sorolom fel a hely szűkössége miatt. A kémek gyorsabban szabotálnak és a hatás tovább tart, a felderítők messzebbre látnak, a támadóosztályok pedig nagyobb HP-val és legtöbbjük erősebb támadási értékkel bír, plusz valamennyi bónuszt „átragasztanak" a közelükbe álló baráti egységekre, ettől azok sebzése is nagyobb lesz. Minden másban megegyeznek, kivéve az árukat, mely másfél-kétszerese a hasonló alapegységnek. Ha van nyersanyagod, ajánlott ilyet képezni a normál megfelelő helyett, vagy például egyet-egyet beállítani a csapatok közé a bónusz miatt. (Egyetlen igazán különleges van, az aztékok atomkori dzsungelorvosa, melynek hatósugarában automatikusan gyógyulnak a baráti erők.)

Még egy fontos tudnivaló: vannak olyan egységek, melyek valamilyen speciális mókára képesek, például a vezérek vagy a papok. Ha az ő parancslapjukon e különlegesség ikonjának sarkai sárgával ki vannak emelve, az egység képes az „autocastingra": az ikonon jobbal kattintva ez a sárga jel keringeni kezd, ezzel jelezve a bekapcsolt állapotot; ha egy pap konvertálására állítod ezt be, a jóember, ahogy manája engedi, folyamatosan lekezeli az elétévedő ellenséges bárányokat, vagy a „Blessing"-nél egyfolytában turbózza csapataidat.

Speciális egységek: felderítők, papok, kémek, orvosok

A hagyományos egységeken túl van pár speciális, igen hálás emberfajta is:

A városközpontból előcsalható **felderítő** (scout) a megfelelő ikonra (távcső) kattintás után kutyusával nekiindul a vidéknek, és feltérképezi azt. A leggyorsabb egység, úgyhogy elég hatékony, érdemes többet is útnak indítani, másmás irányba (elküldöd valamerre, majd a célterület határán „elengeded a pórázt").

A templomban képezhető **papok** feladata kettős: a Convert segítségével ellenséges egységet tud sajáttá átalakítani (mindet, a HERC kivételével); célszerű két-három szentéletűvel

nekiállni ennek, hogy gyorsabb legyen a dolog. Ha sikerült a feladat, a pap „manája" elfogy, így míg újratöltődik, érdemes félreállítani. A Bless segítségével a kijelölt célterületen lévő egységek támadási és védekezési bónuszhoz jutnak.

Az egyetemen termelhető **kém** alapban láthatatlan, ezt villogása jelzi. Leleplezni csak egy másik kém, illetve egy őrtorony képes, utóbbi esetben a spion színe szürke lesz, így nem lehet tudni, kihez tartozik, a kolléga előtt viszont ez sem marad rejtve. Épp ezért célszerű egy ilyen egységet minden városközpont mellett tartani, és ha valami gyanús jelet látsz, odaküldeni a komát. A Sabotage segítségével a kém adott időre leállíthatja egy épület termelését, az állapotot az objektum alatti villogó „diszkófény" jelzi, ennek leállítására csak egy másik spion képes, a Restore képességgel. Hasonlóan működik a mérgezés is: a Toxic Contamination segítségével egy központot vagy raktárt fertőzhetsz meg, mindenki, aki kapcsolatba kerül az ilyen épülettel, bizonyos ideig tartó (sebző) sérülést szenved. Az ellenoldali parancs a Toxic Decontamination. A Gather Intelligence felderítésre szolgál: ha például egy templomot specizel ki, a sikeres akció után az ellenfél minden temploma és körzete felvillan a térképen kis időre, annak látótávolságában. Ha egy városközpont a cél, még az áldozat elnyert koronájának pontja és választott bónusza is a képernyőre kerül, öt percre. Az Extraction speciális móka: kiválasztásakor pár egységgel arrébb megjelenik egy kivonási pont, a kém automatikusan elindul oda (de ha akarod, irányíthatod is – vigyázz, ez a pont csak pár másodpercig él!), ha sikeresen eléri azt, „teleportálódik" a városközpontod mellé (persze, csak ha van ilyened).

A **dokik** feladata a gyógyítás, jobb klikkel bármelyik egységet (a szövetségesekét is) leápolják. Mindezt persze automatikusan is megteszik, ám ezt az általad beállított viselkedési mód szabályozza, az alábbiak szerint:

· **Cautious:** csak akkor indulnak gyógyítani, ha nincsenek támadás alatt, veszélyben
· **Defend:** ha lát egy sérültet, odafut, lekezeli, aztán visszatér eredeti pozíciójába.
· **Hold Position:** tartja a pozíciót, ám ha mellélép egy beteg, azt ellátja.
· **Agressive:** saját élete kockáztatásával is berohan a harcmezőre, és nekiáll a gyógyításnak, egyik sérülttől a másikig szambázva.

Megjegyzés: a kifejezetten csak a saját fajtáját gyogyítani képes javító HERC (HERA) ugyanilyen szisztéma alapján látja el feladatát.

Nyersanyagtermelés, kereskedelem

Mint a hagyományos RTS-ekben, itt is nyersanyagot kell gyűjtened az építkezéshez és fejlesztéshez. Sok variáció nincs, mindent a városlakók végeznek el, ballal kijelöl, jobb kattintás a megfelelő cuccra, és máris megy az ember dolgozni. A begyűjtött terméket a városközpontba vagy a raktárba cipeli, így érdemes utóbbiakból a gócpontokon felhúzni egyet, ezek száma nincs korlátozva.

Az alap nyersanyag a kő és az arany (ezeket csákányozható halmokból termelheted ki), a fák kivágásával megszerezhető fa, és az élelem. Utóbbiak természetes forrása a bogyós bokor, illetve a levadászható állatok, ezekből lehet a legtöbb egységet kitermelni, sajnos azonban könnyen kipusztíthatod ezt a forrást. A 2. korszaktól lehet farmokat építeni, ez jóval megkönnyíti a helyzetet (mint az első részben, most sem kell ezeket menedzselni, azaz folyamatosan termelik a kaját), és a dokkok építése után a halászat (a vízben láthatóak a kifogható halrajok) is egy újabb lehetőség.

Fentieken túl speciális nyersanyagok is vannak: ón (tin – 1.-6. korszak), vas (iron – 4.-9.), salétrom (saltpeter – 7.-12.) – ezeket szintén szétszórt halmokban találod. Az olaj (oil – 10.-15.) kitermeléséhez fúrótornyot, az urániumhoz (13.-15.) bányát kell építened a megfelelő terület fölé (fekete, illetve zöld „tócsa"), e kettőbe munkásokat kell pakolnod, lehetőleg minél többet (max. 6). Nagyon fontos: a feltüntetett korszakváltásoknál a letűnő kor alapanyaga kivonásra kerül a forgalomból (például a 7. érában az ón); a nálad lévő mennyiség arányá válik, ha van piacod, ha nincs elvész (!), tehát min-

denképp építs egy ilyen placcot, ha nem is akarsz kereskedni. A kereskedés amúgy maga fájdalommentes, kell egy piac vagy dokk, itt termelsz egy szakembert vagy hajót, majd jobbal megmutatod nekik a hasonló célállomást (csak semleges vagy baráti féllel köthetsz üzletet), ezután útjukra indulnak, és ingáznak a két pont között, aranyat termelve (a profit annál nagyobb, minél nagyobb a távolság a két kereskedőpont között). A piacon tudsz venni (zöld nyíl) és eladni (piros nyíl) is cuccokat, ez a kereslet-kínálat törvény alapján működik, azaz minél többet veszel, annál drágább lesz az áru, minél többet eladsz, annál kevesebbet kapsz érte.

Van még egy érdekes lehetőség, és ez a Citizen Manager (TAB, fent az első gomb). Itt láthatod a pályán lévő nyersanyagokat, a dolgozó és munka nélküli polgárokat; bal gombbal el tudsz venni egy csákányozót (a SHIFT nyomva tartása mellett mindet) egy forrástól, és átvinni őt (őket) más helyre a jobb gombbal. Farmot, olajfúró tornyot és uránbányát is tudsz itt építeni. Jó ötlet, csapnivaló kivitelezés, ugyanis az, hogy az építésre kijelölt polgár hol dekkol, nem látod, így lehet, hogy a pálya túlvégéről akar odacsalatni, át az ellenséges ágyútüzön, vagy épp egy szigeten vágja a fát, és ott fog dzsoggingolni a parton, hogy eljusson a célterületre. Épp ezért ezt inkább egy áttekintő térképnek használd, hogy lásd, hol vannak kitermelhető források, aztán „élőben", a pályán terelgesd embereidet. A munkások egyébként automatikusan nekiállnak a melónak, ha a közelükben bármilyen forrás van (vagy például egy egyetem megépítésekor beköltöznek), de ha egy központot kiválasztva jobbal klikkelsz egy erdőn, vagy egy kőhalmon, a megtermelt népség odamászik, és dolgozni kezd.

Diplomácia

Nem mindig a háború a legjobb megoldás, sok esetben okos diplomáciával többet tudsz elérni. A békegalambra kattintva hívhatod be a megfelelő ablakot. Ez két részre van osztva. Egyrészt a jobb oldali „Tribute" gombjai segítségével az alant kiválasztott játékosnak tudsz közvetlenül átadni nyersanyagokat, egységeket és/vagy területeket, ez főleg multiban hálás a szövetségesek segítésére.

A szövetségre lépéshez a játékban résztvevők nevei melletti pergamenre (Propose Alliance) kattintva kezdheted meg a tárgyalásokat. A megjelenő panelen az alábbiakat állíthatod be:

· **Duration:** A béke ideje – míg valaki háborút nem indít / beállítható ideig (percben). Utóbbinál, ha az „Unbreakable Treaty" opció aktív, ezen idő alatt nem lehet megtörni a szövetséget.
· **Resource Tariff:** Ha megengeded,

hogy területeden a haver munkásai bányásszanak, itt beállíthatsz egy százalékos értéket; amint a koma lepakolta a cuccot saját raktárában, ebből a megadott értéknek megfelelő rész átvándorol hozzád.
· **LOS Sharing:** Láthatod azt, amit a barát lát – mindent / csak az épületek körzetét / a mozgó egységek által belátott területet / semmit.
· **Border Permissions:** Ki léphet be a területedre a cimbora egységei közül – mindenki / csak polgárok (ők ekkor bányászhatnak is) / csak kereskedők / senki.

Ezután, ugyanúgy, mint az adakozásnál, a Tribute almenüben állíthatod be, mit kínálsz fel a szerződés megkötéséhez pluszban, majd mehet a „Send" gomb. Gépi ellenfélnél itt elég párszáz egységet felajánlani, ha nem tetszik neki, visszaküldi a saját kívánságát – ilyenkor a békegalamb villog, rákattintva bejön az ablak, a módosított értéket tartalmazó panel gombja színesen integet.

Skirmish és Multi

A játék legerősebb része a többjátékos üzemmód, illetve a gyakorlásnak kiváló, gépi ellenfelek ellen játszható, a multival megegyező módon konfigurálható skirmish. Mivel elég részletes beállítási lehetőségek vannak, érdemes áttekinteni a lehetőségeket.
A beállító képernyő felső felében tudod kiválasztani a játékosokat, gépi ellen esetében a mesterséges intelligencia erejét, a civilizációt (a random esetében ez véletlenszerű), a színeket, és a kezdő korszakot. A handicap oszlopban beállíthatsz egy előnyt; nincs helyem, hogy felsoroljam részletesen, a „good" a kiegyensúlyozott, a „newbie" gyorsabban és olcsóbban épít, fejleszt, az egységek sebzése, sebessége és az ellenálló-képesség nő, az „average" ugyanez, csak fele akkora értékben, a két nehezebbnél az arány megfordul, azaz az „expert" drágán és lassan épít, egységei kisebbet sebeznek, a „game god" esetében előbbiek hatványozódnak.

TUDTAD-E? A legutolsó bejelentett eseményre (pl. ha megtámadnak) a szóközbillentyű lenyomásával ugorhatsz.

Az alsó térfél a különféle beállításoké. A játékmódok a következők:
· **Conquest [*]:** Mindenkit eliminálnod kell a pályán.
· **Crowns (number):** Megadható számú, különböző fajta koronát kell begyűjtened.
· **Crowns (time):** El kell nyerned egy koronát, és azt beállítható percig kell megőrizned.
· **King of the Hill:** A pálya közepén lévő területet kell lenyúlnod és megvédened a megadott ideig. Ehhez az ott álló, sebezhetetlen „Hill" objektumot kell elfoglalnod, ekkor elindul egy stopper, ha nullára ér, győztél. Ha más közben elfoglalja azt, a stopper elölről indul.
· **Capitols [*]:** A többi játékost eliminálnod kell, a kezdő városközpontjuk (Capitol, azaz főváros) elfoglalásával, és megadott ideig tartásával. Ha a megtámadott ezen idő alatt nem tudja visszafoglalni tulajdonát, kiesik a játékból. A főváros elpusztíthatatlan.
· **Allied Capitols:** Ugyanaz, mint fent, de itt egy szövetséges is visszafoglalhatja a fővárost, mely esetben az visszakerül eredeti gazdájához.
· **Regicide [*]:** A játék elején kapsz egy királyt, őt kell megvédened megadott ideig, ha elesik, kiesel. Ha bekvártélyoznád a fickót egy épületbe, a teljes térképen egy mindenki számára látható, saját színű zászló jelenik meg, a koronás fő pozícióját jelezve.
· **Hot Spots:** A térképen megjelenik egy „hotspot", azaz egy megjelölt hely. Aki itt először épít fel egy erődöt, az elnyeri ezt a területet, és egy másik folt bukkan fel. Ez addig tart, míg minden hotspot (1-4-ig lehet beállítani számu-

KORONÁK

KATONAI KORONA (MILITARY CROWN)

	Megnevezés	Leírás
	Air Superiority	Bombázók, vadászok HP-ja és sebzése 20%-kal nő
	Amphibious Warfare Doctrine	Csapatszállító és leszálló (partraszálló) egységek HP-ja, utazási sebessége 50%-kal nő
	Fire Support Doctrine	A könnyű- és nehéztüzérség HP-ja és sebzése 20%-kal nő
	Infantry Doctrine	A könnyű- és nehézgyalogság HP-ja és sebzése 20%-kal nő
	Mobile Warfare Doctrine	A könnyű- és nehézlovasság HP-ja és sebzése 20%-kal nő
	Sea Lanes Doctrine	Minden vízi egység HP-ja és sebzése 20%-kal nő
	Static Defense Doctrine	A véderők (erődök, falak, sáncok, tornyok, kapuk, őrtornyok, lég- és partvédelem) HP-ja és lőtávolsága 20%-kal, látótávolsága 100%-kal nő
	Strategic Bombic Doctrine	Minden bombázó HP-ja és sebzése 20%-kal nő
	Vertical Envelopment Doctrine	A Paratrooper Plane-k HP-ja 50%-kal nő, és 25%-kal több egységet tudnak befogadni. A Missile ill. Gun Helicopter-ek HP-ja és sebzése 20%-kal nő.

BIRODALMI KORONA (IMPERIAL CROWN)

	Megnevezés	Leírás
	Centralization	Összes épületed 30%-kal ellenállóbb a sebzésekkel és az elfoglalási kísérletekkel szemben.
	Drills	Minden szárazföldi egység sebessége 20%-kal nő
	Expansionism	A városközpont(ok) létszámkapacitása 30%-kal nő
	Exploration	Minden vízi egység látótávolsága és sebessége 25%-kal nő
	Fanaticism	Az összes egységed immunis lesz a konvertálással szemben
	Firing Ranges	Minden távolsági támadó egység lőtávolsága 20%-kal nő
	Missionaries	A papok előállítási költsége, sebessége és konverziós távolsága 25%-kal nő
	Piracy	Minden elsüllyesztett ellenséges hajó nyersanyagértékének 50%-át megkapod
	Socialized Medicine	Minden gyógyulásra képes egység és épület 33%-kal gyorsabban nyeri vissza életerejét
	Super Spies	A kémek sebessége, HP-ja és az elvégzett szabotázs hatóideje 25%-kal nő
	Think Tanks	Az egyetemek és templomok 10%-kal gyorsabban termelik a technológiai pontokat, és a fejlesztések költsége is 10%-kal csökken

GAZDASÁGI KORONA (ECONOMIC CROWN)

	Megnevezés	Leírás
	Aviation Expertise	A reptéren készülő minden egység 20%-kal olcsóbb, és 20%-kal csökken az előállítási idő is
	Farming	Kajatermelés a farmokon kétszeres sebességgel
	Food Processing	Bogyógyűjtés a bokrokról kétszeres sebességgel
	Immigration	Folyamatosan új polgárok érkeznek a városközpontjaidhoz
	Income Tax	Aranybányászat kétszeres sebességgel
	Lumbering	Fakitermelés kétszeres sebességgel
	Market Stability	A piacokon a cserearány soha nem lesz több, mint öt az egyhez
	Quarrying	Kőbányászat kétszeres sebességgel
	Retooling	Speciális nyersanyagok kitermelése kétszeres sebességgel
	Rule the Waves	A dokkokban készülő minden egység 20%-kal olcsóbb, és 20%-kal csökken az előállítási idő is
	War Economy	A kaszárnyákban, istállókban és műhelyekben készülő minden egység 10%-kal olcsóbb, és 10%-kal csökken az előállítási idő is

kat) be nem építtetett. Akinek többet sikerült megszereznie, az nyer.
· **Territory Control:** Az nyer, akinek először sikerül a térképen lévő összterületek megadott számú százalékát elfoglalnia.

A szögletes zárójelben lévő csillaggal jelölt játékok esetében lehetséges a Sole Survivor mód. Ekkor csak egy játékos lehet a győztes. Bár lehetséges csapatot összeállítani a játék elején, és közben szövetségeket kötni, abban a pillanatban, ha csak egy csapat marad, ez egyénekre bomlik. Ekkor ismét lehetséges a szövetkezés – és ez így megy tovább, míg csak két játékos marad egymással szemben, aztán jöhet a párbaj. Ha nem ezt a módot választod, alul egy újabb opció érhető el: a „Locked Team"-et kiválasztva a játék elején beállított csapatösszeállításokat nem lehet diplomáciai úton megváltoztatni.

A **„Game"** fül bal oldalán négy lehetőség van:
· a korszakhatár, azaz megadható, hogy csak a 2-10 éráig lehessen fejlődni;
· az induló nyersanyagok mennyisége: alacsony, védekező (alacsony, de sok kő a falak és épületek felhúzásához), normál, magas és „deat mach", azaz extrém, hogy csak a csatával kelljen törődnöd;
· a pályán elérhető maximális létszám, mely a résztvevők közt egyenlően van szétosztva (azaz 800 és 4 team esetén mindenkinek 200 fő lesz a határ); ha valaki kiesik, az ő limitje egyenlő mértékben szétosztásra kerül a többiek között (ha így rendelkezel, lásd lejjebb);
· a tempó (lassú, normál, gyors), mely nem azonos a játéksebességgel; az „Edit" megnyomására beállíthatod, milyen gyors legyen az egységek képzése, a termelés, gyógyulás, mozgás és a többi.

A jobb oldalon két csoport van, az első a diplomácia:
· a játék indulásakor érvényben lévő tűzszünet ideje; ez idő alatt csak építkezni lehet, támadni nem;
· a már említett „csapatzár";
· az időhöz kötött diplomáciai egyezségeket nem lehet megbontani, még akkor sem, ha a barát megtámadna, az csak az idő lejártával szűnik meg;
· csapatelhelyezés; kipipálva a szövetségesek egymás közelébe kerülnek, egyébként véletlenszerűen szétszóródnak a térképen;

Végül az induló erők; az alap esetében csak megadott számú polgárral kezdesz, míg a gyors startnál kiválaszthatod, hogy hány egységgel és épülettel indulj (kicsi, közepes, nagy). További beállításhoz a jobbra látható „Choose Forces" gombra kell bökni, itt beállított sémákból választhatsz.

Az **„Advanced"** fül alatt a következő opciókat találod:
· a játék sebessége (ez tehát az általános sebesség);
· a térkép felfedése; az Unrevealed a standard, ahol csak azt látod, amit már felderítettél, az Explored megmutatja a pályát, ám a FOW (azaz a „köd") még él, míg a Revealed teljes képet ad;
· az egyes városközpontok létszámlimitje;

Ezekhez három kapcsoló is tartozik:
· az első rögzíti a beállított sebességet, azaz a leírásban említett gombokkal nem lehet változtatni rajta;
· a következővel engedélyezheted a csalásokat használatát (különben nincs értelme pl. a térképes opciónak, hiszen csalással felfedhető a pálya);
· az utolsóval a lehet engedélyezni a már említett lehetőséget, amikor a kieső játékos népességlimitje szétosztásra kerül a többiek között;

TUDTAD-E?
Az egységek látótávolságát befolyásolja a domborzat, magaslatról messzebbre látnak, emiatt érdemes bereid (ezért érdemes lövegeit dombtetőre állítani).

A **„Map"** alatt hozhatsz létre véletlenszerű pályát, beállítva a méretét, geográfiáját, klímáját, a nyersanyagok elhelyezkedését (az Uniform egyenlően osztja szét ezeket), a domborzati viszonyokat, az erdők, illetve a folyók mennyiségét. A másik opcióval betölthetsz egy előre elkészített pályát. Ilyet egyébként magad is készíthetsz, a játék főmenüjéből indítható szerkesztő segítségével.

Az **„Environment"** alatt beállíthatod, hogy legyen-e évszakváltás, és ez hány percenként következzen be, az induló évszakot és a napszakot, valamint engedélyezheted az évszaktól függő időjárást és a szelet is.

Zárszó gyanánt

Nos, ennyi lett volna az EE2 útmutatója, avagy az ebtartási kézikönyv, nem kutyafuttában. Remélem, sikerült átfogó képet nyújtani, mely a minden bizonnyal befutó porontyok, azaz kiegészítők kezelésében is segít majd. Mindenesetre tessék figyelni a hivatalos weboldalt, az első patch már megjelent, mely tartalmaz egy automatikus foltozó alkalmazást, tapasztalataim alapján igen nagy szükség lesz rá...

Végigjátszás

Alant következik a szólómód inkább átfogó jellegű teljes végigjátszása. A küldetések nevei mellett zárójelben feltüntettem a nyitókorszakot, mellette pedig azt, hogy maximum hányadik érába lehet lépni, az (1/2) tehát azt jelzi, hogy az első korban indulsz, és a másodikig fejlődhetsz fel. Érdemes tanulmányozni a cikkhez mellékelt táblázatokat, ahol civilizációkra lebontva feltüntettem a speciális erőket, a megépíthető csodákat, illetve az egyes népek előnyeit, hiszen ezek használata és ismerete nagyban befolyásolja, megkönnyíti a játékot – tippeket én is fogok adni a leírásban. A cím alatt azt is feltüntettem, hogy ha van vezér a küldetésben, annak mi a különleges ereje – ha ez később ismétlődik, csak a nevére fogok hivatkozni. Természetesen, ahol nincs ilyen főember, a koronák megszerzésével teremthetsz, ezek erejének leírásától sajnos el kellett tekintenem.

A. Campaign

Háromszor nyolc küldetés, három néppel, három korszakban...

I. Korea

A koreaiaknál a nehézlovasok sebzése 25%-kal magasabb, tehát érdemes ezen egységeket favorizálni.

I./1. Land of the Morning Calm (1/1)

Vezér: Endeavor – a kijelölt városközpont vagy csoda építését felgyorsítja
Indulj jobbra, kis harc után eljutsz egy placcra, itt építsd fel városod, és küldj szét pár felderítőt. Hamarosan befut egy bácsi, őt meg kell védened. Az északi falu elöljárója ő, népének át kell utalnod október végéig 400 egység kaját (galamb > Kunsan > Tribute > kukorica; ha eltűnik a hónapkijelzés: CTRL+\ [Backspace melletti „Ö"]). Addigra állíts fel egy sereget is, íjászokat, két-három kőhajítót ajánlok. Ha elment a cucc, a pirosak lerohanják a narancsokat, úgyhogy fel kell rohannod, és elkenni a szájukat, Kunsan központja és temploma nem pusztulhat el. Ha ez oké, menj keletnek, és pusztítsd el a pirosak központját.

I./2. Ancient Chosun (1/2)

Vezér: Rally – minden közelben lévő baráti egységet gyógyít
Küldj szét felderítőket jól. Három népet kell

megtalálnod, és „magadévá tenned". Vagy szövetséget kötsz, vagy lenyomod mindet. Érdemes kettővel – például a kékekkel és pirosakkal - kiegyezni (és ha megvan, elkezdeni velük a kereskedést), a harmadikat mindenképp meg kell majd támadnod. Ha az ő központjukat lenyomod, és a másik kettő barát, vagy mindenkit leigázol jól, győztél.

I./3. The Yen (2/3)
Vezér: Rally
Kína támad, lenyomni őt nem tudod. Tarts ki addig, míg az Inchonból érkező menekültek közül 10 eléri Kwangjút (a számláló a minitérkép felett van). Ezután a Taejon területet 7 percig tartanod kell, de közben a jobb alsó sarokban, Pusanban meg kell kezdened egy új város építését. Érdemes Ulsanból ide vinni mindenkit. Taegu, Ulsan és Kwangju piacáról ekkor elkezd kirohanni csomó kereskedő, közülük tíznek el kell érnie Pusant (míg áll a három város piaca, addig jönnek a fickók). A baj az, hogy csak ők hoznak követ, és addig nagyon építkezni sem tudsz, míg nem futnak be. Ha minden baba, 10 percig kell tartanod Pusant. Fal tornyokkal segít, a két hídnál egy-egy erőd, őrtorony, ilyenek. *Tipp: Ne feledd védekezéskor jó időben bekapcsolni a speciális erőt (Citadel), ez kis időre sebezhetetlenné teszi a falakat, kapukat!*

I./4. Overthrow (3/4)
Három terület sarcol. Rendszeresen bejelentkeznek, és kérnek valamit, ha nem teljesíted, a második alkalomra ellenségnek kiáltanak ki, és megtámadnak. Azt javaslom, hogy ne fizess! Szedj össze pár jó polgárt, és irány észak, odafent találsz egy kis zugot, amelyet elkerülnek a járőrök, itt építs egy bázist, íjászokkal, lovasokkal, pár pappal. A világoskékeket nem nehéz lenyomni, ott meg tudod vetni a lábad és erősödhetsz, aztán jöhetnek délen a lilák, végül jobbra fent a pirosak.

I./5. The Three Kingdoms (4/4)
Vezér: Rally
Köss hamar szövetséget a szomszédos sárgákkal. Ha megvan, először piacot építs, és küldj 4-5 kereskedőt oda, polgárt ne! Ha megjelenik a felirat: „Kaya is now allied with you!", mehetnek a munkások bányászni. A legjobb a bal alsó sarokban lévő területet elfoglalni, ennek közelében, a sárgák területén van egy önlelőhely, ezt kiaknázva tudsz hadsereget állítani. Két ostromtorony, Skorpiók, lovasság, íjászok, és mehetsz hódítani. A cél egy rózsaszín és egy lila terület bekebelezése.

I./6. Unlikely Allies (4/5)
Vezér: Endeavor
El kell küldened hamar egy kémet Kínába, a bal felső sarokba. Küldj szét felderítőket, képezz két-három spiont, és állíts melléjük néhány jó lovast. Mellékesként képezhetsz öt speckó Hwarangot is (bár lovas, mégis a kaszárnyában képezhető), ezek jó hatásúak a katonáidra. Velük és a bázison lévőkkel ki kell tartanod – kőfal, tornyokkal jó megoldás (speciális erő!), követ tudsz bányászni. Meg fog jelenni egy stopper a térkép felett, a kémednek el kell érnie Kínát, míg ez le nem jár. Próbálj meg áthrohanni az ellenségen; kikerülve a tornyokat, erődöket. Ha sikeresen eljut egy kémed a kínai központhoz, megjelenik egy diplomata, őt visszsa kell juttatnod a bázisodra. Ha elért a saját centeredhez, az utolsó feladat lenyomni a japánokat, a két sárga szigetet alul – képezz sok csatahajót, dobj velük partra pár jó egységet ott, és hajrá!

I./7. Deception (5/5)
Vezér: Rally
Kínai nekiindul, hogy elfoglalja Paekche és Koguryo városközpontját. Ha sikerül nekik, vesztettél. A cél, hogy te tedd meg ezt előbb. Ehhez hamar sok katona kell, és gyorsan át kell rohannod a bal oldali sziget felső felébe, ez az első cél (tehát nem Ulsan, közvetlen szomszédod!). A másik a bal felső sarokban van, az alatta lévő terület elfoglalásával tudsz egy bázist kiépíteni itt, aztán hajrá. Ha mindez megvan, Kína zabos lesz, úgyhogy jöhet a pirosak lenyomása...

I./8. Korea United (6/7)
Vezér: Fire and Maneuver – a közeli baráti egységek sebessége 50%-kal nő, a közeli ellenségek 30 másodpercig nem tudnak mozogni
Két megoldás van: vagy meghódítasz 10 területet, vagy lenyomod/elfoglalod a kínaiak fővárosát, Shenyangot. Én inkább az előbbit javaslom, bár ha Sinuijúból átmész nyugatnak, majd fel északnak, hamar eljutsz a fővároshoz, de ide erős sereg kell. Ha bármelyik kínai egyetemet elfoglalod, és fellépsz a VII. érába, ütős lőporos egységeid lesznek.

II. German

Fontos: a kereszteslovagok (Crusaders) gyorsan és olcsón képesek átkonvertálni egységeket, ez jelentősen megkönnyíti a küldetéseket! Ne feledd, a németeknél a nehézgyalogság HP-ja 25%-kal magasabb, és központ, egyetem, templom elfoglalása plusz technológiai pontot ad, a speciális erő pedig megfelezi a kutatási időt!

II./1. Crusade in Prussia (6/6)
Vezér: Fire and Maneuver
Az alapsereged elég arra, hogy az északra lévő Thorn tartományt megszerezd. Ha ott öt Livóniai (sárga) egységet átkonvertálsz, tiéd a sárgák támogatása, ami sokat segít. Thornban rombold le a templomot, ekkor érkezik néhány munkás, mindegyik hoz magával nyersanyagot; építs ott központot, erődöt, barakkot, templomot. Közben nyomd le a délre lévő másik lila territóriumot is, elfoglalásához ide is kell erőd, majd jöhet a jobb alsó kék terület is, hogy megnöveld a létszámlimitet. Ha van egy sereged, Thornból menj koppanóig keletnek, itt fel észak felé, a felső kék terület innen védtelenebb, cél az ott álló nagydarab vezér lenyomása. Ő berohan az erődbe, le kell rombolnod azt, majd az újra kirohanó vezért is.

II./2. The Hanseatic League (6/6)

Vezér: Foreign Investment – a semleges vagy ellenséges épületeket azonnal átkonvertálja a sajátoddá, az eredeti bekerülési költség kétszereséért; kivételt képez a városközpont, az erőd, az őrtorony és a csoda

A cél öt kereskedelmi útvonalat felállítani a kék Hansa-szövetséggel. Sajnos aranyad nincs, és a túlnépesedés miatt tartományaid lázonganak, így mindháromba kell építened egy-egy egyetemet és templomot, ha ezt megteszed, kapsz katonai erősítést, ez legyen az első cél, és a megszerzett koronákért is jár plusz haderő. Közben a lengyelek lezárják Pomerániát, ezt majd el kell foglalnod. Célszerű előbb egy mellékküldetést lenyomni - építs egy kereskedőhajót, ekkor kapod meg: kell készítened öt hadihajót (a legolcsóbb is jó) és elvinni őket a térképen jelölt helyre (Copenhagen-Rostock közötti torkolat), blokádot képezve. Ekkor a svédek sarcot kínálnak; ha megjelenik a minitérkép felett a stopper („Lift the naval blocade"), vidd el a hajókat, és kapsz 1000 aranyat, ebből már építkezhetsz. Ezután rohand le és foglald el Pomerániát, és míg tartod, építs öt-hat kereskedőt, majd küldd el őket a kék piacra (a tengeren is kereskedhetsz Rostockkal, de nem egyszerű).

II./3. Defending the Order (6/6)

Vezér: Fire and Maneuver

A lengyelek támadnak. Marienburgot kell megvédened, de minél előbb próbálj meg a külországokból összeszedni 1000 követ (Liebstadt), önt és vasat. Ha ez sikerül, mielőtt az első terület elesik, mindegyikért 1000 arany és pár lovag a jutalom. Ezután mindenkit szedj össze, és nyomás haza, a várba. Itt a városfalra építs tornyokat – csak hetet tudsz, tehát válaszd ki a legjobb pontokat, egyenletesen szétszórva. Fejleszd fel embereid, főleg a nehéztüzérségüket,

ezekből állíts még a sáncok mögé. Kutass az egyetemen, hogy elnyerd a koronákat (Fire Support, Firing Ranges), ne feledd, ezt a régiós erő gyorsítja! Ha elkezdődik a tánc, 250 lengyelt kell kinyírnod, a számláló alul. Fentről fog érkezni egy kis sereg zöld, három mozsárágyúval, ezeket konvertáld át a lovagokkal, és szintén állítsd a sáncok mögé. A támadás hullámokban, kettő között foltozd a kerítést, balra fent pedig egy-egy csapat erősítés esik be ilyenkor, őket tereld haza. Ha a negyedezer hulla megvan, jön a fővezér, ki kell nyírnod, és vége.

EGYSÉGEK

SZÁRAZFÖLDI EGYSÉGEK

Neve	Magyarul	Kik tartoznak ide	Kik ellen nagyon hatásos
Light Infantry	könnyű-gyalogság	íjászok, puskások, gránátosok	nehézgyalogság, nehéztüzérség
Heavy Infantry 1	nehéz-gyalogság 1	buzogányosok, kardosok, muskétások	könnyűlovasok, könnyűtüzérség
Heavy Infantry 2	nehéz-gyalogság 2	lándzsások, alabárdosok, géppuskások	könnyűlovasok, könnyűtüzérség
Light Mounted	könnyű-lovasság	lovas lövészek, tankelhárító, könnyű- és közepes tankok, rakétavetők, felderítő cyborg (HERC)	könnyűtüzérség, nehézlovasság
Heavy Mounted	nehéz-lovasság	lándzsás és kardos lovasok, nehéztankok, támadó cyborg (HERC)	könnyűgyalogság, nehéztüzérség
Light Artillery	könnyű-tüzérség	kőhajító, harctéri ágyúk, lövegek, rakétavető	nehézlovasok, könnyűgyalogság
Heavy Artillery	nehéz-tüzérség	ostromágyúk, területtámadók	nehézgyalogság, könnyűlovasság
Anti Arircraft	légvédelem	légelhárító lövegek	légierő

VÍZI EGYSÉGEK

Neve	Magyarul	Kik tartoznak ide	Kik ellen nagyon hatásos
Galley	Hadigálya	csapatszállító hajók	
Galleon	Gálya	oldalágyús támadóhajók	csatahajók
Fighting Sail	Csatahajó	erős, kifejezett csatahajók	fregattok
Frigate	Fregatt	gyors kísérőhajók	gályák
Submarine	Tengeralatt-járó	tengeralattjárók	hadihajók
Destroyer	Romboló	könnyűpáncélzatú gyors támadóhajó, különösen tengeralattjárók, korlátozottan légi egységek ellen	tengeralattjárók
Battleship	Hadihajó	nehézpáncélzató támadóhajó	rombolók

LÉGI EGYSÉGEK

Neve	Magyarul	Kik tartoznak ide	Kik ellen nagyon hatásos
Fighter	Vadász	támadórepülőgép	taktikai bombázó, bombázó
Tactical Bomber	Taktikai bombázó	gyors, földi célpontok elleni könnyűbombázó	földi célpontok
Bomber	Bombázó	nehézbombázók, nagy töltetekkel, rossz pontossággal, ide tartoznak az atombomba hordozó gépek is	földi célpontok
Missile Helicopter	Támadó-helikopter	levegő-föld rakétákkal ellátott helikopterek	könnyűtüzérség, nehézlovasság
Gun Helicopter	Harci helikopter	gépágyúval felszerelt helikopterek	könnyűgyalogság, nehéztüzérség

II./4. The Reformation (7/7)

Vezér: Fast Tracking – a kiválasztott, építés alatt álló objektum azonnal elkészül, kivéve a városközpont és a csoda

A négy állam közül ki kell választanod egy szövetségest, a többit lenyomni, mindezt április végéig. A választott haver egy-egy bónuszt hoz magával:

- Friedland: gazdasági korona
- Marianwerder: katonai korona
- Tilsit: birodalmi korona
- Lyck: kitolja a határidőt

Ha döntöttél (én a sárga Tilsitet ajánlom, és onnan elindulni le, majd balra), a választott terület központjához küldd át vezéredet, megköttetik az üzlet. Ekkor befut pár lila nemes, őket meg kell védeni három percig, a jutalom 500 arany. Ezután a játék adott: a többi állam központját el kell foglalnod (más épülettel ne törődj), ezután az hozzád kerül, majd jön a pár óvandó bácsi. Azt nem szabad engedned, hogy a már elfoglalt területet visszaszerezzék tőled, de ez nem lesz nagy gond. Ha mindhárom területium a tiéd, a vezéredet át kell terelned a zöldekhez, erős védőkísérettel.

II./5. Brandenburg Prussia (8/8)

Vezér: Fire and Maneuver

Alapszabály: kéket, zöldet nem bántunk! Első feladatod legyen egyetemet építeni, templomot megtölteni, koronát megszerezni, jól fizet. Aztán gyűjtögetni kell (állomásoztass polgárt a központban, raktárban), és hadsereget felállítani. Keletre Königsburgot jó leigázni hamar; hogy ne legyen gond (keresztülvágni a lengyeleken), építs hidat közvetlenül oda, majd jöhet az elfoglalás. Csak a központot konvertáld át, ha az megvan, minden épület és ember a tiéd, plusz 500 egység sokfajta cucc. Ezzel már tudsz jó sereget építeni. Itt állíts fel egy kisebb flottát is, 5-8 hadihajó elég, ezzel az északi part (Stockholm) kikötőit nyomd le, megvédve Danzig partvidékét. Ha közben sikerül 10 svédet átkonvertálni (polgár is jó, vagy felderítő), kapsz egy kis támadási bónuszt, ügyhogy állíts a határokhoz papokat, automatára állítva a mókát. Cél a két középső sárga terület (West-, East Pomerania) leigázása.

II./6. The Seven Years War (9/9)

Vezér: Fire and Maneuver

Térdre kell kényszeríteni négy országot. Rögtön a játék elején a szomszédos Anglia egyezséget ajánl, fogadd el (galamb, England melletti pergamen, Accept); rendszeresen sarcot külde-

nek, ennek fejében Hannovert kell megvédened, azaz küldj pár csapatot a Berlinnel szomszédos terület központjához. Közben építs védelmet: őrtornyokat Breslauban lent, az osztrákokkal határos részen, Kolbergben az oroszok felé vezető hídhoz, Berlin és Kolberg partvidékéhez; a dokkot támogasd meg ütegekkel, képezz erős flottát, ha megvan, pucold le a svédek partját. Mindezeket erős, tüzérséggel megtámasztott sereggel béleld ki, ha van elég anyagod, akár egy falat is felhúzhatsz a partra.

Tartsd fel a ruszkikat, miközben hamarosan feladatot kapsz: védd meg Breslau várát (két percig). Ha ez sikeres, 20 nehézgyalogost kapsz, akiket az erődből tudsz előhívni. Ezekkel és itteni seregeddel azonnal nyomd le Bécset (lent a sárgák, Vienna). Ha ők elestek, nemsokára változik az orosz helyzet, az új cár békét ajánl, és nyersanyagot ad, így őket sem kell már bántanod. Ekkor fog Svédország minden erővel megtámadni, úgyhogy jön a parti csata. Ha két hullámot lenyomsz, kapitulálnak. Ezután rendezd a sorokat, irány Hannover alá, és az ő seregükkel együtt nyomd le Párizst.

II./7. Resisting Napoleon (9/9)

A küldetés első felében nem szabad katonai erőket termelni (ha 10 egységet legyártasz, azonnal támadnak a franciák, és véged). Állj rá a nyersanyaggyűjtésre és a technológiai fejlesztésre ezerrel. Ha megjelenik a felirat: „The Grand Army has returned...", azonnal indítsd be a gépezetet. Berlin alá kell két torony, és legjobb, ha végtelen termelésre állítod a „katonagyárakat", én a könnyűtüzérség, nehézlovasság és nehézgyalogság hármast választottam. Ha 150 franciát kinyírsz, a kékek ellenállása csökken. Berlin alá nagy sereg fog érkezni, nagyon oda kell figyelned. Ha a nyugati három tartományt megpucoltad a kékektől, szedd össze a csapatokat, állj rá határvédelemre, majd módszeresen kezdd el visszafoglalni a kék területeket – összesen hatot kell megszerezned; mindegyiken van erőd, tehát vigyél ostromágyút, és ha valahol a központot lerombolod (vagy a szövetségesek teszik ezt), azt újjá kell építened majd. Ha hat területtal elvérzősödik, győztél. (Megjegyzés: mellékküldetésként megépítheted a Brandenburgi Kaput, bár sok jelentősége nincs.)

II./8. Blood and Iron (9/10)

Vezér: Fast Tracking

Az első feladatod: elfoglalni a Hannover feletti dán területet (Schleswig-Holstein). Ezt hamar meg kell tenned, mert előbb-utóbb az osztrákok rájönnek, mire készülsz, és szövetkeznek a dánokkal. Jó, ha építesz egy kisebb flottát, és ezzel, valamint a seregeddel lerohanod a narancsokat (ALT+bal klikk a kényszerített támadás!). Közben állíts védelmet és sereget az osztrák határhoz, Breslau alá. A soros cél a bécsi (Vienna) városközpont lerombolása. Ha ez sikerül, Ausztria kapitulál, és átadja Velencét neked. Irány a diplomácia menü, és Olaszországnak ajánld ezt fel (Tribute > Territories > Italy kijelölése > bal klikk a kis térképen, az alsó barna terület a narancs és a sárga között > Send). Ekkor az olaszok melléd állnak. Most építs egy erős sereget (érdemes átlépni a X. érába, jobb haderőért). Jön Németország egyesítése; két megoldás van: vagy elfoglalod a két lila területet középen, vagy Strassbourgot (Saarbrucken alatt), és átadod azt a liláknak. Vigyázz, ha Franciaország területére lépsz, hadat üzennek neked a kékek, tehát talán egyszerűbb az első megoldás. Végül a franciákat is térde kell kényszeríteni; vagy megölöd a vezérüket, Lajos Napóleont, vagy elfoglalod Versailles-t.

TUDTAD-E?
A kiépített utakon gyorsabban haladnak egységeid, bár arra nincs garancia, hogy az útvonalválasztó program ezeken fogja végigterelni őket...

III. American

A jenkikre is érvényes a németeknél említett technológiai pont „lopás". Érdemes kereskedni, mivel nagyobb a bevétel; e népnél a vadászrepülők, bombázók sebzése nő 25%-kal, ezért minden esetben ajánlom erős légierő felállítását. Ne feledd: az ebben a korszakban elérhető speciális erővel egy erődben állomásozó sereget a pálya bármely felderített pontjára átdobhatsz, ez sok esetben életmentő lesz! A Pentagon megépítése növeli városaid védelmét.

III./1. San Juan Hill (11/12)

Vezér: Fire and Maneuver és Rally

Építkezés nincs, csata van. Elsődleges célod elfoglalni Kettle Hillt, amely nagyjából középen, északra van. Előtte mellékesként felszabadíthatod a jobb felső sarokban lévő várost (az erőd lerombolásával, majd a központ elfoglalásával), ez erősítést generál. A következő mellékes a kubaiakhoz a megjelölt helyre (bal felső sarok) legalább 5 egység állítása (pontosan oda, ahová a térkép mutat), ekkor a karibiak besegítenek, és újabb seregeket kapsz (küldj oda úgy 10 gyalogost, futva). Ha Kettle Hill tetején lenyomtad az erődöt, a mérnökökkel építs sajátot a helyébe. Ezután a szemben (alatta) lévő dombot kell elfoglalni. Ha megvan, érkezik jó pár ostromágyú, velük meg lehet kezdeni Santiago ostromát erről a dombtetőről. Cél a városközpont elfoglalása vagy elpusztítása.

III./2. The Meuse-Argonne Offensive (11/11)

Vezér: Diversion – a kijelölt helyen egy fantomcsapatot teremt, melyet normál módon irányíthatsz; figyelemelterelésre, ellenség elcsalogatására kiváló

Építs a bázison egy repteret (Airport) itt képezz 4-5 háromfedelest (Triplane), plusz két kétszárnyút ezek védelmére (Guard Unit). Kell olajfúrótorony is, bele 6 polgár, plusz sok fa, ezekkel majd jól fel tudod spécizni a gépeket. Közben balra az erdőbe küldj egy szakasz géppuskást, majd felfelé, találsz egy kisebb csapat jó legényt. Az első feladat a bázis előtti géppuskafészkekből ötöt szétkapni, ez a repcsikkel könnyen megy. A következő cél Montfaucon, jobbra, az elkerített részben, nyomd le a légelhárítókat, majd a templomot (plusz az erődöt is, nem árt). Jön fent Romagne, itt is pucolj le mindent repcsikkel, a városközpont nem sebezhető, ezt el kell foglalnod. Közben készíts tankokat, ostromágyút, gyalogságot sokat. A következő cél Cunel, Dijon felett, ha öt perc alatt elfoglalod a központot, pár ezer egység cuccot kapsz mindenből. Dijonnál, a hegy túloldalán van egy francia bázis, ezt tucat ostromágyú fogja támadni, ha lenyomod őket, és beviszel valakit a táborba, kapsz 30 gyalogost. A repcsikkel közben nyomd le a bunkereket (Pillbox) a folyóparton, minimum ötöt, de inkább mindet. Ha kész, jöhetnek a nagy híd két oldalán az őrtornyok, a fő cél a túlparton, a hídtól balra lévő Command Post elfoglalása. Míg a gyalogság ezt bűvöli, repülőkkel (most már két kétmotoros nehézbombázó is segíthet) pucold le a terepet. Ha a parancsnoki épület a tiéd, öt percig kell tartanod, a jobbszélről jön sok tank és gyalogos, minimum egy szakasz gépfegyverest állíts az objektum védelmére (ha elmész onnan, leáll a stopper!). Ha letelt az idő, győztél.

III/3. WWII – North Africa and Sicily (12/12)

Az első feladat a lent található Tebessa elfoglalása. Vigyél le mindenkit, nem lesz gond, a központot foglald el, és vigyázz az épületekre, mert minden a tiéd lesz. Ha megvan, lesz sok munkásod. Építs központokat fent és lent, a semleges részeken, később, ahogy előrenyomulsz, minden területre, hogy a létszámlimitet kitold. Nyersanyag van bőven, termelj, fejlessz,

és építs repteret. 15 perced van, hogy áttörd Rommel védelmét, amely középtájon van, jobbra lent van egy átjáró, itt mehetsz át, aztán tüzérséggel, nehézgyalogsággal morzsold fel a védvonalat (a betonáncos rész). Ha sikerül negyedóra alatt végezni, jobbra lent érkezik egy szakasznyi erősítés. Most ne kapkodj!

Tartsd itt a védelmet, építsd a központokat és fejlessz. A következő cél Tunisz elfoglalása, de ha ezt megteszed, 25 perced marad, hogy lecsapj Messinára, tehát csak erős sereggel vágj bele a hódításba. Ha sikerül, hamar építs a dokkokban csapatszállítót (Merchant Marine, 24 férőhelyes), és ezek védelmére pár tengeralattjárót. Közben bombázókkal kezdd el pucolni Szicília partvédelmét, mivel a megszállásra a legjobb módszer, ha megkerülöd a szigetet, és hátul, közvetlenül Messina központjánál dobod partra a sereged. Persze lenyomhatod Palermót is előtte, sok bombázóval nem lehet gond. Ha Messina a tiéd, győztél.

III./4. WWII – The Liberation of France (12/12)

A fő cél a középső „szigeten" lévő három nyugati terület – Sedan, Bastogne, Malmedy – elfoglalása, elsőnek azonban a bázis közelében lévő Charleroi kell, hogy a kezedbe kerüljön. Ha ezek mellett még hat területriumra ráteszed a mancsod, jelentős nyersanyag-bónuszt kapsz. Célszerű módszeresen haladni, és az egész nyugati placcot bekéríteni, fokozatosan keletre tolva a frontvonalat, és mindig a keleti széleket védve egy „hátvédsorral", természetesen erős légierővel megtámogatva mindezt. Ahhoz, hogy a lezárt technológiákhoz – és így a koronákhoz – hozzájuss, el kell foglalnod Sedan egyetemét. Fent középen, Antwerpen szívében van egy bekerített rész, öt gyárral. Ha ezeket lenyomod, lelassítod a náci hadigépezetet – ha viszont elfoglalod őket, speciális német tankokhoz jutsz.
Ha a négy fő terület megvan, irány a Rhone, a keleti oldalon lévő híd. Ennek mindkét oldalára kell építened egy-egy őrtornyot és AA-löveget (tehát egy torony, egy löveg az egyik oldalon, ugyanígy a másik parton), ha ezek megvannak, elindul egy stopper, 6 percig kell kitartanod. Jó, ha előtte elfoglalod Kreuznach városát, a központ alá építesz egy erődöt, és némi védelmet fent és lent, plusz fent lepucolod a terepet. Erős támadásra számíts mindkét irányból!

III./5. The Cold War – A Divided Germany (12/12)

Érdekes küldetés, a kémeké a főszerep – képzeni ilyeneket nem tudsz, de időről időre érkeznek a bázisra. Öt német város, München (Munich), Stuttgart, Hamburg, Bonn és Hannover épületeit kell megvédeni, melyeket kémek próbálnak szabotálni. Épp ezért a játék elején megkapott spionokból küldj mindegyik központ magasságába egyet-egyet, nagyjából az utakhoz, ahol átjöhetnek vörösök, plusz érdemes stratégiai helyekre egy-két őrtornyot is felhúzni (idegen területen építkezel, tehát lassú lesz az építés), és mindenhova egy szakasznyi géppuskást állítani, hogy a felfedezett ellent le-

RÉGIÓK	
NYUGATI CIVILIZÁCIÓK	
Az egyetemek 10%-kal több technológiai pontot termelnek, HP-juk 20%-kal nő, elfoglalásuk 20%-kal nehezebb. Ha egy nyugati civilizáció elfoglal egy ellenséges városközpontot, egyetemet vagy templomot, az adott nép technológiai pontjainak 10%-át megkapja.	
nép	**speciális tulajdonság**
American (amerikai)	Kerekedelmi utak 25%-kal több aranyat termelnek, minden bombázó és vadászrepülő sebzése 25%-kal nő
British (brit)	Dokkok és piacok építési költsége 25%-kal csökken, hadihajók sebzése 25%-kal nő
German (német)	Minden egység 25%-kal kevesebb speciális nyersanyagba kerül, nehézgyalogság HP-ja 25%-kal nő
Greek (görög)	Egyetemek építése 25%-kal olcsóbb, könnyűgyalogság HP-ja 25%-kal nő
Roman (római)	Kaszárnya, műhely 25%-kal olcsóbban építhető, nehézgyalogság sebzése 25%-kal nő
KÖZEL-KELETI CIVILIZÁCIÓK	
A kereskedelmi utak 10%-kal több aranyat termelnek, a piacok HP-ja 20%-kal nő, és elfoglalásuk is 20%-kal nehezebb. Egy csoda megépítéskor a technológia pontok folyamatosan termelődnek, hogy a kultúra a következő korszakba léphessen	
nép	**speciális tulajdonság**
Babylonian (babilóniai)	A kémek "manája" 25%-kal gyorsabban regenerálódik, a könnyűgyalogság sebzése 25%-kal nő
Egyptian (Egyiptomi)	A csodák építési költsége 25%-kal csökken, a könnyűlovasság HP-ja 25%-kal nő
Turkish (török)	Falak, tornyok és kapuk építése 25%-kal olcsóbb, a sáncok HP-ja és a nehéztüzérség sebzése 25%-kal nő.
TÁVOL-KELETI CIVILIZÁCIÓK	
A városközpontok létszámlimitje 25%-kal, HP-ja 20%-kal nő, elfoglalni is nehezebb ezeket 20%-kal. Korszakváltáskor egy (véletlenszerűen kiválasztott) technológiát megkapsz ajándékba.	
nép	**speciális tulajdonság**
Chinese (kínai)	Városközpont 25%-kal olcsóbban építhető, nehézgyalogság HP-ja 25%-kal nő
Japan (japán)	Kaszárnyák és istállók építési költsége 25%-kal csökken, vadászrepülők, taktikai bombázók sebzése 20%-kal nő
Korean (koreai)	Egységek 25%-kal nehezebben konvertálhatók, nehézlovasság sebzése 25%-kal nő
KÖZÉP-AMERIKAI CIVILIZÁCIÓK	
Templomok HP-ja 20%-kal nő, elfoglalásuk 20%-kal nehezebb, a bennük szolgáló papok 10%-kal több technológiai pontot termelnek. Ha a papok átkonvertálnak egy egységet, és az ő civilizációja abban a korszakban van, mint te, 3 tech. pontot kapsz; ha eggyel fölötted, 25%, ha kettővel, 50%, ha hárommal, 75% bónusz adódik ehhez. Ha alattad van bármennyivel, az érték 50%-kal csökken.	
nép	**speciális tulajdonság**
Aztec (azték)	Az egységek sebessége nem lassul rossz időben, a könnyűtüzérség támadása 25%-kal erősebb
Inca (inka)	Aranybányászat sebessége 10%-kal, a könnyűgyalogság HP-ja 25%-kal nő
Mayan (maja)	A kémek és papok "manája" 25%-kal gyorsabban regenerálódik, HP-juk 25%-kal nagyobb

nyomd. Ha 3 sikeres kémakció végbemegy bármely városban, elveszíted annak szövetségét, és sok nyersanyagtól esel el. A cél, hogy az öt városból a küldetés végéig legalább hármat megóvj.

A másik feladat információgyűjtés. Érdemes egy háromfős spironcsapatot készíteni, és őket útnak indítani. Az első cél a térképen, jobbszélközép (Spartak Barracks), el tudsz jutni oda észrevétlen, aztán „Gather Intelligence". A következő kicsivel lejjebb egy gyár, itt sajnos le fogsz bukni, úgyhogy amint visszanyerték erejüket a kémek, vond ki őket (Extraction), és készíts új csapatot. A harmadik objektum is egy gyár, nem nehéz, viszont az utolsó a berlini egyetem, védett területen (északon, a kerítésen van egy lyuk, rohanj be, kémlelj, majd iszkiri haza). Ha mind megvan, a ruszkik támadást fognak indítani a Stuttgart melletti rész felől (itt van egy határszakasz, szögesdrótos), gondoskodj erős védelemről. Ha visszavered őket, győztél.
Megjegyzés: plusz kémeket és jó erőket szerezhetsz két mellékküldetésben. Egy másik 3 fős kémcsapattal fel kell menned a jobb felső sarokban lévő épülethez, innen kirohan 3 brit kommandós, őket el kell juttatni a bal felső sarokban lévő angol bázisra (Hessen, türkiz). Ezután ismét fent, középtájt egy erőd alatti egyetemről egy tudóst kell kiszabadítani, és levinni a bal alsóba, a franciákhoz (Malmedy, narancs).

III./6. The Cold War – Doomsday Countdown (13/13)

Vezér: Imperialism – a kijelölt saját épületet sebezhetetlenné és átkonvertálhatatlanná teszi a hatás ideje alatt
Ismét kémkedni kell. A minitérkép felett látható a „Doomsday Clock", konyhanyelven ez azt jelenti, hány percre van a világ a III. világháborútól (1953-ban két percre voltunk tőle...). 60-ról indul, ha lenullázódik, vesztettél. Az alábbi módosító tényezők vannak:
· Ha a szovjet haditengerészet elsüllyeszti egy hajódat, 10 másodperc levonásra kerül.
· Ha te küldesz tengerfenékre egy vörös bárkát, 10 mp. jutalmat kapsz.
· Büntetést kapsz, ha szovjet vizekről (vörös bóják által határolt terület) elpusztítasz egy dokkot vagy más parti épületet, erre figyelj oda.
· Ha repülőgéppel megsérted a ruszkik légterét, vagy katonai csapatot dobsz partra, ugyancsak csökken az idő, ezzel se próbálkozz.

Ruszki kémek rendszeresen megpróbálnak szabotálni, ezért a fontos helyekre (központ, egyetem, dokk) állíts kémeket, őrtornyokat, melléjük katonákat. Az első fertályon lévő Anchorage nagy kommunikációs központja különösen értékes, ha elpusztul, véged (érdemes ideküldeni a vezéredet, a biztonság kedvéért). Fontos, hogy nekiállj a fa- és uránermelésnek, nagy szükség lesz rá (a „civiltérképen" nézd

meg utóbbiak lelőhelyét). Jó, ha rástartolsz a birodalmi koronára, a Super Spy móka igen hasznos lesz a küldetés során!

Középtájon fogsz kapni egy (majd később több) pici kémtengeralattjárót (Spy Submarine), ebbe tudsz kémeket pakolni, és az alant felsorolt feladatok végrehajtásához átdobni a túloldalra.
1. Novaya Workshop – információgyűjtés (alsó csücsök – küldj ide valakit, majd hagyd a közelben)
2. Gruziya Hangar – szabotázs (fent, középen – ezt egy másik kémmel)
3. Sovyet Tech Center – információgyűjtés (középen – fő feladat!)

Ha az első megvan, kapsz négy OH-56 felderítő helikoptert, a fő bázis alatti reptéren. Ezekkel érdemes a partvonalat őrjáratozva lefedni, feltárják a kémeket csempésző hajókat.

Ha a 2. ponton túl vagy, kapsz egy újabb feladatot, mellékesnek: Ostrova Market, szabotázs. Ez megint lent van, így érdemes az 1. pontban jelzett módon, azt otthagyott emberkével elintézni, közben a felső kémmel elindulni a főcsapásra, a hátsó úton, a sziklaszorosban, így hátulról bejuthatsz a jókora központba.

A következő etap rázósabb: a 3. ponttól jobbra van egy zárt bázis, melyet alulról tudsz megközelíteni, az ott lévő reptér előtt parkol egy lopakodó bombázó. A feladat a következő: le kell állítani a repteret (szabotázs), ekkor a gép automatikusan elindul Alaszka felé. Ám az útvonalon van jó pár AA-löveg, ha lelövik a gépet, mielőtt hazaér, vége a dalnak. Ezért összehangolt akció kell: a középső partszakaszon ki kell rakni egy nyaláb kémet, és szabotálni a repülő útjába eső ütegeket (4-6 kém kell a feladatra). A repcsit parkold be valamelyik bázisra. Más dolgod nincs, mint legyártani belőle 4-5 darabot, és a nagy kutatóbázist velük lebombázni.

TUDTAD-E?
A játék Michael G. Shapiro (Barátnók a bal-ban) által komponált zenéjét a Budapest Filmzenekar játszotta fel, és nagy részét a Magyar Rádióban rögzítették.

III./7. Cyborg Insurrection of 2058 (13/14)

A legsürgősebb feladat a jobb alsó sarokban lévő Fehér Házhoz átdobni egy nyaláb tankot, géppuskást, esetleg a helikoptereket, egy cyborgtámadást kell visszaverni. Ha sikerül, az elnöki dzsipet el kell terelned a bázisodra. Itt fejlessz, építkezz. A következő cél a bal felső sarokban lévő támaszpont repterének és hangárjának elfoglalása – vagy elpusztítása, de ez esetben kell egy-egy ilyen épületet felhúznod ide. Ha sikerül, vezesd ide az elnöki autót, és kimenekítik a jóembert.
A soros feladat az északon lévő nagy vörös bázison található parancsnoki épület (felhőkarcoló) elfoglalása vagy eliminálása. Pluszként az itteni egyetemet is szabotálhatod, ekkor leállnak a HERC-ek, és a Fehér ház fölötti területen lévő egyetemet is elfoglalhatod, ezzel feloldhatod az eddig lezárt technológiákat. Ha gondolod, átléphetsz az új érába, ez jó pár egységedet fejleszti, például a bombázókat vagy a nehézgyalogosokat. A központba legjobb jobbról bejutni, azaz a jobb felső sarkon kigyengíteni a védelmet, lenyomni a falat és hajrá. Innen bedobhatsz szállítóhelikopterrel kémet a szabotázshoz, vagy az elfoglaláshoz deszantosokat. Szerintem a lerombolás az egyszerűbb metódus.

Megjegyzés: bár van nukleáris bombázó, én nem ajánlom. 6 Strike Bomber simán lenyom egy repteret, míg nálam két atomcsapó három forduló alatt 10% sebzést okozott...

III./8. Cyborg Cataclysm (14/15)

A helyzet a következő: a bal felső sarokban van a piros bázis, ezt majd fel kell fedezned, előtte azonban viszonylag tempósan le kell nyomnod vagy el kell foglalnod négy atomsilót. Az első rögtön a bázisod alatt van, ezzel érdemes kezdeni; van itt egy nagy radarközpont is, ha lenyomod, kis előnyhöz jutsz, plusz a hangárodban tudsz felderítő műholdat építeni. Közben persze építkezz és termelj, ezt az alsó

CSODÁK ÉS ERŐK

NYUGATI CIVILIZÁCIÓK

korszak*	csoda			speciális erő	
	neve	erejének neve	hatása	neve	hatása
1.	Parthenon	Colonial Conquest	A területek elfoglalásához elég egy kaszárnyát és egy műhelyt (gyárat) építeni	Tribal Custom	Minden begyűjtött nyersanyag megduplázódik
6.	Bandenburg Gate	Spoils of War	1 technológiai pont minden 5 megölt ellenséges egység után	Scientific Freedom	Technológia kutatási ideje feleződik
11.	Pentagon	Homeland Defense	Minden lakóházból tüzelnek a támadó ellenségre	Rapid Deployment	Minden egység, mely egy erődben állomásozik, azonnal átdobható egy általad belátott területre (ki kell választanod az erődöt, majd az ott megjelent ikonra bökni, végül ballal klikkelni a kívánt pontra)

KÖZEL-KELETI CIVILIZÁCIÓK

korszak*	csoda			speciális erő	
	neve	erejének neve	hatása	neve	hatása
1.	Sphinx	Riddle of the Sphinx	Egyetlen épületedet sem lehet elfoglalni	Supreme Effort	A polgárok előállítási ideje felére csökken
6.	Selimye Mosque	Sultans Reward	Minden elpusztított egység vagy épület bekerülési aranyköltségének 20%-át megkapod.	Lost City	A kijelölt városközpont hatósugarába lépő összes egységed láthatatlan lesz, még a kémek és őrtornyok számára is
11.	Desalinizatio n Plant	Life to the Desert	Létszámlimit 35 fővel, élelemgyűjtés 50%-kal nő	Black Market	A pályán (világban) lévő összes piac és dokk bevételéből egy bizonyos százalék a tiéd lesz

TÁVOL-KELETI CIVILIZÁCIÓK

korszak*	csoda			speciális erő	
	neve	erejének neve	hatása	neve	hatása
1.	Tower of the Moon and Stars	Farseeing	Maximum látótávolság minden épületnek, és minden ellenséges városközpont feltüntetése	Citadel	Minden fal, kapu, torony egy megadott ideig sebezhetetlen. A hatás nem terjed ki az őrtornyokra és sáncokra!
6.	Forbidden Palace	Splendor	Ha elfoglalják egy épületedet, nem veszted el a benne lévő nyersanyagokat, ha te foglalsz, plusz 35%-ot kapsz ezekből.	Burgeoning Markets	Amikor egy kereskedőd célba ér (piac vagy dokk), minden ott termelt nyersanyagból (kivéve arany) 10 egységet kapsz.
11.	Robotics Factory	Automation	A Robotics Factory mellett minden percben véletlenszerűen megjelenik egy könnyű- vagy nehézlovas	Overtime	A Manufacturing Plant, Factory, Barracks, Airport, Hangar és Dock épületekben 50%-kal nő a termelési sebesség

KÖZÉP-AMERIKAI CIVILIZÁCIÓK

korszak*	csoda			speciális erő	
	neve	erejének neve	hatása	neve	hatása
1.-15.	Temple of the Great Jaguar	Art of War	Ha egy települést megtámadsz, az annak lakóházai által biztosított morál és ádázság bónusz "átragad" egységeidre.	Mass Conversion	Minden egység, mely bármely városközpontod hatósugarába ér, 45% eséllyel sajátoddá konvertálódik
6.-15.	Great Pyramid of Tenochtitlan	Proselytize	Ha papjaid egy egységet átkonvertálnak, 50% az esély, hogy minden közelben álló egység is hozzád kerül	Favor of the Gods	Azon területeiden, melyen templom is áll, minden szárazföldi egységed és épületed 33%-kal kisebb sebzést szenved
11.-15.	Solar Power Station	Energy Efficiency	Az építkezés és a javítás költsége felére csökken	Cloning Technology	Ha egy ellenséges vagy semleges egységet átkonvertálsz, egy ugyanolyan egység jelenik meg mellette

* A speciális erők esetében az erő csak az adott öt éras intervallumban érhető el (1.-5., 6.-10, 11.-15.), a csodák természetesen végig megmaradnak, míg meg nem építed őket, itt a kor csak az első érát jelöli, amitől kezdve megépíthető az objektum.

csücsköt érdemes belakni, három részből áll, központokat építve ide kitolhatod a létszámhatárt. Építs erős légierőt, vadászokkal és bombázókkal vegyesen, plusz sereget. Védd a bázisod erősen.
A következő siló a bal alsó sarokban van, viszonylag könnyen lenyomható, de egy szállítóhelikopterrel átdobhatsz egy foglalós csapatot is. A harmadik a jobb felső narancssszínű terület zöldekhez közeli sarkában van, egyenesen, a kék terület felett, légi úton könnyen odajutsz. Az utolsó ettől nyugatra van, szintén repülve érdemes innen becserkészni, én a bombázást ajánlom, mert közel a piros bázis (vagy a már elfoglalt silókból az atomcsapást).
Most nagyon oda kell figyelni! A megölendő tábornok egy villámgyors, 8000 HP-s lépegetőben csücsül, amint megtalálod a bázisa közepén, elindul lefelé, nagyjából a bal alsó siló körül próbál meg lelépni, ha eléri az alsó szélt, vesztettél. A mozgása miatt mindenképp érdemes nagyon erős, felspécizett légvédelemmel megtámadni, esetleg szárazföldi erőkkel az itteni két hídfőt elbarikádozni.

B. Turning Points
Kétszer két küldetés, mindkettőt lejátszhatod mindkét szembenálló fél nézetéből – így akár meg is változtathatod a történelmet.

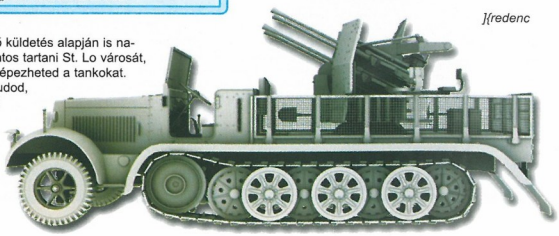
1. Normandy – The Allies (12/13)
Normandia, a szövetségesek szemszögéből, azaz a partraszállás. Célod az öt terület (melyek most egy-egy várost jelképeznek) közül négyet visszafoglalni. Termelés nincs, nyersanyagokat rendszeresen kapsz, minél több tartomány van a kezedben, annál többet. Az első város visszavételére negyedórád van – ne feledd: a városközpont bekékítése után az első területiumra még egy erődöt is építened kell! Pakold be az egységeket a szállítóhajókba, ha pár gyalogos kimarad, nem gond, de a bázison lévő mérnököket vidd magaddal. Érdemes a támadóhajókat felfejleszteni legalább veteránra, hogy nőjön a HP-juk, hiszen a partvédelmet velük kell fellazítanod. Egyenesen menj le, az első terület célszerűen St. Mere Eglise legyen. Forgasd meg a pályát, hogy lásd, hol lejt a part, hol tudsz majd felkaptatni. Ha a védelem meggyengült, dobd partra egységeidet, varrd el a szálakat, majd hamar foglald el a városközpontot, és a mérnökökkel építs mellé erődöt. A következő legyen St. Lo, itt vannak ugyanis a nácik hadigyárai, ha ezeket elfoglalod, jelentősen könnyebb a dolgod. Fejlessz, építkezz, szedd össze a sereget, és nyomulj tovább a győzelem felé.

2. Normandy – The German (12/13)
A fenti megfordítva, azaz a cél az, hogy a támadók rendelkezésére álló 15 perc leteltével mind az öt tartomány továbbra is a kezedben legyen. Ha a piros területek közül már csak kettő a tiéd, egy stopper is megjelenik, ennek leteltéig kell legalább egyet visszahódítanod. Fontos: Eisenhower folyamatosan birtokolja a birodalmi koronát, ami ugye azt jelenti, hogy elég csak elfoglalniuk egy központot a város bekebelezéséhez, erődöt nem kell építeniük. Az előző küldetés alapján is nagyon fontos tartani St. Lo városát, hisz itt képezheted a tankokat. Ahogy tudod, meg kell próbálnod a parton tartani az ellenséget. Rendszeresen kapsz haderőt is, St. Lo alá, a sarokba, erre az „Armored Reinforcements have arrived" felirat tájékoztat. Én azt javaslom, építs egy erődöt a városközpont alá, majd ezen erősítést és a városban termelt erőket gyűjtsd oda, és amikor nagyon forró a szitu, a speciális erővel (Rapid Deployment) dobd őket pozícióba. Ugyanezt persze más városok erődjeivel is eljátszhatod. Építkezni sokat nem tudsz, a hangárban csak megfigyelő léghajót gyárthatsz, esetleg egy-két őrtornyot és erődöt érdemes telepíteni, aztán gyártani, egységeket fejleszteni folyamatosan.

3. Three Kingdoms – Wei (5/5)
Elég érdekes pite. Opciók, mint fent, azaz nincs termelés, a cuccokat időnként, az elfoglalt területek arányában kapod. A célod a zöld és a piros főváros elfoglalása. Azért érdekes ez, mert a zöldek elfoglalandó területe veled szomszédos, így ha a fő (elkerített) erődödben lévő erőkkel lerohanod, simán elfoglalhatod. A pirosakhoz a keleti kék tartomány hídján tudsz átcsorogni, egyetlen őrtornyot lenyomva, és a központ mellé egy erődöt ácsolva. Mialatt ezzel foglalkoztam, az összes piros a fővárosomhoz vezető hídon gruppenszexelt, egyetlen hatalmas gombócban. De lehet, hogy csak a könnyű nehézségi fokozat miatt...

4. Three Kingdoms – Wu (5/5)
A fenti megfordítva. Most a pirosakkal vagy, el kell foglalnod a kékek körbefalazott városát (egy központ + egy erőd kell ott), miközben sem a saját fővárosod, sem a zöldeké nem juthat az ő kezükre. Ugyanúgy automatikusan kapod a nyersanyagot, csak a fejlesztéssel és seregkészítéssel kell foglalkoznod. Védd a fővárost, a víz felől is, és ha kell, küldj csapatokat a zöldek támogatására. Ha gondolod, a narancsokat és/vagy a lilákat szövetségessé teheted, ez kis segítséget jelent.

}[redenc



CSALÁSOK

Játék közben nyomd le az ENTER-t, és írd be az alábbi parancsokat, majd üss újra ENTER-t:

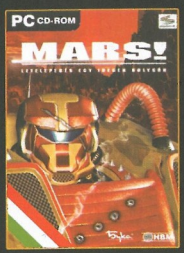
Kód	Effect
loot	10 000 egység minden nyersanyagból
give tech	50 technológiai pont
epoch up	Azonnali korszakváltás
convert	A kiválasztott egység átkonvertálása
idontcheat	Minden csalászkód letiltása
icheat	**Az alant következő csalások engedélyezése**
play god	Istenmód ki/be (sem egységed, sem épületed nem sebződik)
punish	20 sebzéspont a kiválasztott egységre
recharge me	A kiválasztott egység erejének (pap, kém, vezető) feltöltése
win	A küldetés megnyerése
taxes	Minden nyersanyagból levon 100 egységet
sea monkeys	Azonnali építés be- és kikapcsolása (nincs ácsolás, az objektum azonnal megjelenik)
toggle fog	A „köd" ki- és bekapcsolása (térkép felfedése/elrejtése)

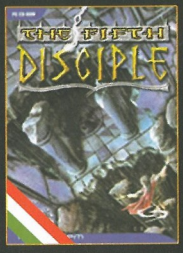
Fontos a vastagon kiemelt kód! Azaz ha istenmódot akarsz, előbb be kell adni az „icheat" kódot, majd jöhet a „play god". A kód feletti csalásokhoz, például a „loot"-hoz ez nem kell.

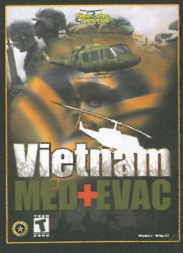
FIZESS ELŐ!
MOST AZ IGAZI!

KÉRJ CSEKKET SMS-BEN: 06-30-342-1440
[NÉV ÉS CÍM, VALAMINT VÁLASZTOTT PROGRAM NEVE]

AZ EGY ÉVES ELŐFIZETÉS MELLÉ VÁLASZTHATSZ EGYET AZ ALÁBBI JÁTÉKOK KÖZÜL!







MEGÉRI? SIMÁN!

AZ RÉSZLETEKRŐL A 06-1-379-7989-ES TELEFONSZÁMON ÉRDEKLŐDHETSZ!
A JÁTÉKOKAT A PC.GAMES MAGAZIN MELLÉKLETEKÉNT POSTÁZZUK.

COLD FEAR

Lássuk csak, mire is lesz szükségünk a megfelelő Cold Fear-élményhez?! Először is vegyük elő az otthon megtalálható legnagyobb ventilátort, majd állítsuk tökéletesen magunk elé. Kapcsoljuk be. Húzzuk el a sötétítőt, kapcsoljuk le a TV-t, izzítsuk maximum hangerőre a hangfalakat, és kérjük meg édesanyánkat/barátnőnket/szobatársunkat, hogy mikor látják, hogy a fedélzeten vagyunk, permetezzenek vizet a fejünkre. Virtuális C-kategóriás forgatókönyvből született, klausztrofób horrorjáték!

- **CD Link: trainer, savegame, video**
- **Fejlesztő: Darkworks**
- **Kiadó: Ubisoft**
- **Megjelenés: 2005-Április-29**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.coldfeargame.com**

Első rész

Figyelmesen lessük meg az intrót, majd ropogtassuk meg kézcsontjainkat, mert egy intenzív, szívdobogtató mészárszékké változik félórán belül a terep. A Bering-tenger az évnek ebben a felében kifejezetten kellemetlen házigazda, így elképesztően hatalmas hullámok dobálják ide-oda a tehetetlenül sodródó orosz halászhajót. Mivel átsodródtak az amerikai vizekre, és még csak a rádióhívásokra sem válaszolnak, ezért a US Partőrség a szolgálatban lévő hajóját oda küldi a bárkához.

Mi konkrétan Tom Hansen szerepét alakítjuk, és szerencsétlenségünkre mi is a szolgálatot teljesítő legénység tagjai vagyunk…

A hátsó fedélzeten vesszük át az irányítást a tiszt fölött, de már rögtön a mentő-felderítőakció legelején is igen szorult helyzetben leszünk: a háborgó vihar eszméletlen kavargása és a zuhogó eső nem könnyítik meg a dolgunk. Picit akklimatizálódjunk a környezethez (nyugodtan állítsunk be magunk mellé egy 40cm átmérőjű ventillátort, hogy szimulálja az orkánerejű szelet), aztán, ha úgy érezzük, hogy Hansen teljesen az irányításunk alá került, elindulhatunk. Poroszkáljunk végig a fedélzeten, míg egy lépcsőhöz nem érünk. Ezen cammogjunk fel, majd vessünk egy pillantást a lengő ládára. Ne időzzünk sokáig, kerüljük ki ezt a böhömnagy dobozt, és vigyázzunk, hogy el ne találjon minket. Itt egy újabb lépcső vezet le a hajó túlsó fedélzetére. Induljunk el balra, és láthatjuk, ahogy a gyilkos hullámok elintéznek egy orosz matrózt. Figyeljük ki a hullámok csapódási ritmusát, majd ügyesen kerüljük ki azokat. A kis kaland után hamar elérkezünk kettő darab zárt ajtóhoz. Hansen barátunk meg is jegyzi, hogy még emlékszik valamicskére az oroszórákból, és ha a lézerirányzékot egy orosz feliratra visszük, az megjelenik angolul is a képernyőn. Az egyik ajtó könnyen kinyitható, mindössze szét kell lőni a mellette lévő elektromos biztosíték dobozát. Menjünk be, és a kis bejátszás után lőjük ki a két oroszt. Szemben a bejárati pozícióval hatalmas tűz lobog. Ezt egyelőre ne nézegessük, inkább fedezzük fel a környező helyiségeket, gyűjtsünk össze mindent, aminek használ vehetjük. Miután megvagyunk, terkerjük el a kék kereket, amely beindítja a tűzoltó-berendezést, így eltűnnek a folyosót nyaldosó lángok. Cammogjunk arra, ahol tűz volt.

TUDTAD-E?
Szinte minden First Person Shooterben arányszabály: célozz az ellenség fejére!

Bemehetünk a fegyvertárba egy kis lőszerért, de a legfontosabb, hogy az elárasztott folyosóra a lépcsőn lemenjünk. Itt csillog valami a vízben, úgyhogy vegyük is fel. A lépcsők tetején menjünk be a balra lévő ajtón. Még egy pár lépcsőfok, azután használhatjuk a kódkártyás ajtót. Ismét tűz tombol az egyik oldalon, úgyhogy most kapásból menjünk be a *Restroom* fel-

TUDTAD-E?
Érdemes, sőt, szinte muszáj elolvasni minden dokumentumot, melyet a játékban találunk. Segédelmükkel érdekes sztorielemekre derül fény.

rögtön ránk támad egy falka zombi, úgyhogy vegyük elő legszebb mosolyunkat, legfényesebb fegyverünket, és viszonozzuk megfelelően a szíves fogadtatást. Miután szétkaptuk a csapatot, vánszorogjunk el a *Radio Room* feliratú ajtóig. Ebben a helyiségben használjuk az adóvevőt! A bejátszás után nyomás vissza, egészen a hajóhídra felvezető lépcsőkig. Itt újabb mentési lehetőséget kapunk, melyet használjunk is ki!

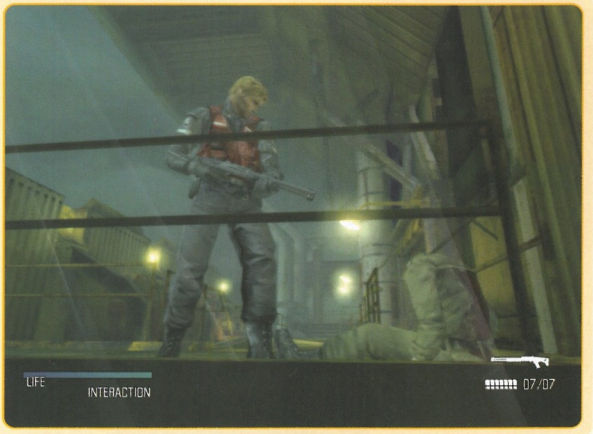
Harmadik rész

Ismét új főobjektívát kaptunk, tehát elérkeztünk a harmadik részhez. Meg kell találnunk Yusupovot, aki jelenleg a hátsófedélzeti kis kabinban rejtőzik. (Hogy mindenki tisztába kerüljön a témával: ez pontosan ott van, ahol kezdtük a játékot, a feljáró közvetlenül a lengedező gigaláda mellett található!) Ahhoz, hogy odajussunk, ki kell mennünk az elülső fedélzetre *(Front Deck)*. Itt meg kell keresnünk a Storeroomot, amelyen áthaladva rögvest kijutunk a hátsó fedélzet hullámok által ostromlott folyosóira. Egy zombi rögtön az életünkre tör, őt lőjük ki. A hullámidőzítést kifigyelve jussunk át a túloldalra, ahol a kis lépcsőn felérve két zombi és két orosz gépfegyveres vár minket. Mindezek után fel kell caplatni a lépcsőn a kis kabinba! Mentsük el a játékot, és nézzük meg az átvezető animációt.

iratú ajtón. Intézzük el a két rosszcsontot, majd át a *Galley*-ba. Innen már csak egy pár lépés, és máris a folyosótűz túlsó felén találjuk magunkat. A kék kerékkel megint beindíthatjuk a locsolórendszert, ami egyben a tűz végét is jelenti. Most már kimehetünk az elülső fedélzetre! Itt nincs más dolgunk, mint nem lesodródni a hajóról, és megkeresni a *Dormitory* feliratú szobát. Menjünk a hálóterem túlsó végében lévő mellékhelyiségbe, nézzük meg a bejátszást, öljük meg az első zombit, majd menjünk vissza az elülső fedélzetre.

Második rész

Mielőtt kimennénk, a program felajánlja a mentés lehetőségét. Mivel nem vagyunk sérthetetlenek, elég könnyen kinyiffanthatunk, szóval nem árt menteni egyet. Ahogy kiérünk, biztosítsuk ki pisztolyunk, és lőjünk le mindenkit/mindent, aki/ami az életünkre tör. Miután az összes kreatúra kifeküdt, vegyük az irányt a *Storeroom* feliratú ajtó felé. Ezen menjünk be, itt vegyük fel a Kalasnyikovot, végül távozzunk a teremből. Forduljunk jobbra, és nyírjuk ki a ránk támadó zombit. Menjünk be a tetemhez közeli ajtón, itt pedig balra a harmadik ajtó a következő célpont. Bent öljük meg az oroszt, és vegyük fel az egyik polcról a fémkereket. Hagyjuk el a helyiséget, forduljunk balra, öljünk zombit, a kereszteződésnél jobbra vegyük az irányt, ahol a második élőhullát is átküldhetjük a túlvilágra. A lépcsőn menjünk le az elárasztott folyosóra: a vízből kivezető kis lépcső tetejére kell feljutnunk, ahol használhatjuk a fémkereket az ajtó kinyitására. Mentsünk egyet.



Cammogjunk le a bálnával egy szintre, és az állat fejénél lévő holttesttől orozzuk el a *Radio Room Key*-t! A bejátszás után gyilkolásszunk, majd irány a rádiószoba. Ez pontosan ott van, ahol a második kék kerékkel eloltottuk a második folyosótüzet. Innen már csak egy lépcsőt kell megmászni, és már fent is vagyunk a hajóhídon. Üdvözlésképp

Negyedik rész

A főobjektíva megváltozott: meg kell keresnünk Annát! Lőjük szét a kis exocelt, vegyük fel a szigonypuskát, majd hagyjuk el a helyiséget. Lőjük ki az érkező mutánsokat, majd a lengedező ládánál lévő egyik számzáras ajtón menjünk be. Némi öldöklést követően másszunk le a lépcsőkön, végül távozzunk az aljában lévő ajtón keresztül. Szemben egy szűk kis lépcsőház vezet lefele, induljunk el erre. Lent forduljunk balra, mészároljuk le a zombikat, végül valamelyik hordót felrobbantva iktassuk ki a fészket. Ehhez közel lesz a *Propeller Shaft Room* kulcs, ezt

vegyük rögtön magunkhoz. Körülbelül a hátunknál lesz egy nagy adag láda, amelyek körül rengeteg finomság van elszórva, úgyhogy feltöltheted szükös készleteinket. Miután feltankoltunk, a közeli ajtón használjuk a frissen felvett kulcsot. Iszkiri fel a lépcsőn, és intézzünk el mindent, ami mozog. Lesznek bőven, ne aggódjatok. Nem árt, ha igénybe vesszük a vörös szelepeket és poroltókat, ugyanis ezek a dögök nem szeretik sem a tüzet, sem pedig a robbanást. Középen, a platformon egy kis kapcsolóval aktivizálhatjuk a tengely fölötti hidacskát. Ezen keljünk át, és a túloldalon lévő ocsmányságokat is kapjuk szét. A terem végében egy fémkerék, és egy ajtó, amely a távozásunkat jelenti. Szaladjunk le ismét a szűk lépcsőházban, majd távozzunk ugyanazon az ajtón keresztül, mint mikor legutóbb itt jártunk. Öljük meg a gonoszságokat, majd végig a folyosón. Fel a kis lépcsőkön, és be az újabb nyílászárón. Újból a bálnás teremben vagyunk, innen pedig egyenes út vezet a számzárral védett szobáig, melyben Anna vár. Menjünk be, mentsünk játékállást.

Ötödik rész

Az új küldetésünk az, hogy Annát elkísérjük a Rádiószobáig. Védjük meg a lánykát, mert ha meghal, akkor vége a játéknak. Most már ismerjük a hajót, úgyhogy nem hiszem, hogy öt percnél tovább tart elballagni a célterületre. Mentsünk, mikor lehetőséget kínál a program.

Hatodik rész

Ismét vadiú feladatot kapunk: Meg kéne találnunk a robotpilóta feloldókódját. Nagy az esély arra, hogy ezt csak a Kapitány és pár tiszt ismeri, úgyhogy ezen a forrónyomon kéne elindulnunk.

Mivel már tökéletesen kiismerjük magunkat a bálnavadászhajón, a bejátszás után rögtön ki is másztatunk az elülső fedélzetre. Kapjuk elő a legjobb reflexeinket, és hatékonyan intézzük el a jobbra hörgő két zombit. Gonosz módon fosszuk ki maradványaikat, ezután robogjunk le ismét a fedélzet alsó szintjére. Egy-két ocsmányság állja utunk, de mi határozott fejlövésekkel operálva lerövidítjük gusztustalan létezésüket. A *Storeroomon* keresztül keveredjük el ismét a hátsó fedélzet hullámosabbik felére. A szisztéma a szokásos, irány a lengő láda. Ettől a cumótól balra egy másik számzáras ajtó van, amelyhez most már a kód is megvan! Nosza, lépjünk be a mögötte rejlő helyiségbe. A fogadóbizottságot képező exocel csapatot náspángoljuk el, utána a falon lévő fényes kapcsolót pöccintsük meg. Ez beindítja a szivattyúkat, és az eddig elárasztott területek szárazak lesznek. Cammogjunk le a lépcsőn, ezután át az ajtón. Itt nyomás le a kis lépcsőházban, és hagyjuk el a helyiséget a már megszokott kijáraton keresztül. Megint ismert szoba, haladjunk át rajta. Szeljük át a folyosókat, míg el nem érünk az „ex-elárasztott, immáron száraz" folyosóra. Óvatosan sétáljunk be a Cold Room2 feliratú helyiségbe. Kettő darab mutáns-orosz, hörgő zombit kell kinyírnunk, és már törődhetünk is a megfagyott kapitánnyal. Markoljuk fel a kulcsot, a lőszert és a jegyzetet, majd hagyjuk el ezt a hűvös szobát.

Nyomás fel a lépcsőn, be a *Crew Quarters* ajtón, újabb lépcsőmászás, át a nagykapun, forduljunk balra, öljünk gonoszságot, végül a kulccsal tegyük átjárhatóvá a kapitány zárt szálláshelyét. Az asztalon lévő könyvecskében megvannak a szükséges kódok, amelyeket rádión rögtön továbbíthatunk is Annának!

Hetedik rész

Fel kell cammognunk Annához, a kilátó legtetejére. Nosza, ki a szobából, mentsük a

Fegyvertár

.45 Caliber Pistol
Ezzel a zseblámpával és lézerirányzékkal felszerelt .45-ös kaliberű pisztollyal vágunk neki a komoly rejtélyeket boncolgató küldetésnek. Egy tárba 7 lőszer fér el, és összesen 42 töltényt cipelhetünk magunkkal ehhez a fegyverhez. Tüzelési sebessége nem túl gyors, így több ellenséget egyszerre nem tudunk vele leteríteni.

AK-47
Mindenki, aki játszott például a Counter-Strike-kal, az tökéletesen ismeri a gyönyörű Kalasnyikovot. 5 tárat hurcolhatunk magunkkal, melyekbe egyenként 30 töltény fér el. Zseblámpa nem, de lézerirányzék található a fegyveren.

Speargun
Ebben a lézerirányzékkal felturbózott szigonypuskában érdekes lövedékek rejlenek! Becsapódáskor mutáns-csalogató feromonokat engednek ki a levegőbe, így könnyen (mondjuk, egy) benzineshordó köré csalogathatjuk a gonoszságokat. Mindezek után már csak egy lövés, és mindenkinek BUMM.

Shotgun
Szinte alig jut eszembe olyan akciójáték, amelyben ne szerepelt volna a jó öreg, sokat bizonyított shotgun. Mint mindig, most is csak közelről elsütve hatásos ez a fegyver (de akkor nagyon), így lézerirányzékot és zseblámpát sem kapunk hozzá szériatartozékként.

M39 Grenade Launcher
Sem lézer, sem lámpa nincs a fegyveren, és valójában egyáltalán nem vesszük majd túl sok használ ennek a drágaságnak. Kicsi a pukk, és nehéz vele célozni. Akkor használjuk, ha muszáj.

Flamethrower
Ez a gyönyörűséges lángszóró akár jó dolog is lehetne, de egyrészt az ellenfél meggyújtva még mindig támadóképes, másrészt pedig az elégett mutánstól már nem vehetünk fel semmi hasznos dolgot (lőszer, health pack), mivel ezek vele együtt elégnek.

HK-MP5 SMG
Na, ez már valami. Lézerirányzék és zseblámpa is szépen fel lett erősítve erre a mini ítélethirdetőre. Legalább olyan erős, mint a Kalasnyikov, de gyorsabban köpködi a golyókat magából, és szebben is szól! A célzásra fokozottan kell ügyelni, mert a magunkkal cipelhető 125 töltényt igen hamar elpocsékolhatjuk!

játékot. Forduljunk balra, másszuk meg a lépcsőket, majd a bejátszást követően kemény bánjunk el mindegyik zombulattal.

Sokan vannak, úgyhogy csak óvatosan. Igyekezzünk fejlövéseket osztogatni, hogy mindenki örökre lent maradjon a földön. Kezdjük el megmászni az egymásután következő lépcsőket, de ne bízzuk el magunkat, és a figyelmünk se lankadjon egyetlen percet sem, mert bizony magasságot kedvelő ocsmányságok kapaszkodnak fel a mi szintünkre. A bejátszás, és egyben ennek a résznek a vége akkor következik be, mikor az utolsó mutánst is eltettük láb alól.

TUDTAD-E?
A Cold Fear játékideje eléggé változó. Első nekifutásra kerek nyolc óra, másodszorra viszont két óra harmincöt perc alatt kivégeztem.

Nyolcadik rész

Az előző átvezető animáció során rengeteg minden történt, úgyhogy most hirtelen nem is az orosz bálnavadászhajón, hanem egy olajfúró torony dokkjában vagyunk, szinte nulla életerővel, megfertőzve a furcsa vírus által. Azt már csak futólag említem meg, hogy a drágaságos Anna valahol a habokban sodródik, jelenleg nem díszíti oldalunkat.

Na, térjünk is a tárgyra. A szemben lévő monstrum oldalánál át kell futnunk a túloldalra. Igenám, de a Bering-tengeren semmi sem ilyen egyszerű, pláne, ha masszív vihar szabdalja. Időzítenünk kell újból a hullámokon való átfutást. Nem árt, ha pontosan számolunk, mert ennyi életerővel bizony hamar a másvilágon találhatjuk magunkat. Ahogy átértünk a túlsó oldalra, szálljunk be a hatalmas teherliftbe. Keressük meg a kapcsolót, és aktiváljuk a hatalmas felvonót. Mikor a mozgás abbamarad, keressük meg a vérfoltot a padlón. Na, erre kell menni. Ki az ajtón: már fent is vagyunk a fő fúrómodulon. Fegyvert kézbe, mert azonnal az életünkre tör egy durva lángoszombi. Kövessük csak a fémfolyosót, míg az balra nem fordul. Ekkor elérünk a fegyvertárhoz, ahol feltankolhatjuk a lőszerkészleteinket, valamint a *Sick Bay*-hez, mely az elsődleges úticeluk. Mentsünk.

Kilencedik rész

Az átvezető animáció után kapjunk fel minden mozdíthatót a helyiségből, majd a gyönyörűséges ajtón keresztül távozzunk. Ismét egy bejátszás következik, amely után kapjuk fel a test mellől a raktárhelyiség kulcsát, ezután iramodjunk tovább. Hamarosan elérünk egy kissé halott illetőig, aki mellett egy szép, jól funkcionáló Shotgun csücsül, melyet szélsebesen vegyünk magunkhoz. Poroszkáljunk tovább, lőjük szitává a két támadó zombit, végül menjünk be a *Storeroomba*! Nézzünk szépen körbe, lőjünk mindent, ami mozog, vagy nem mozog. A helyiség balhátsó sarkában egy korrekt kis lépcső vezet fel, amelyet ezzel a lendülettel másszunk is meg. Úgy középtájon lesz egy irányítókonzol, úgyhogy ne hagyjuk magára. Használjuk, mire kinyílik a balra-lent lévő ajtó. Nagyszerű, másszunk vissza egy szinttel lejjebb, és készüljünk fel egy sötétből felbukkanó, masszív zombirohamra. A lényeg annyi, hogy egy darabban eljussunk a frissen kinyílt kapuig, ahol el is mehetjük a játékot. Beérünk a végeláthatatlan sötétségbe, mely sajnos egy teljesen új ellenségnek is otthont ad. Ez az ExoShade, ami plafonon, padlón, akárhol mászva ránk veti magát, elkezd harapdálni, tehát igen kellemetlen jószág. Nagyon figyeljünk erre a kis dögre, fegyvereink legyenek állandó készültségben, ha jót akarunk magunknak.

A heves indulatok lefékezése után sprinteljünk előre, és caplassunk fel a széles lépcsőkön. Az emelkedő tetején egy magányos ajtó árválkodik. Bűn lenne nem átmenni rajta. Ebben a helyiségben egyelőre forduljunk jobbra, ahol éppenséggel katonák és mutáns zombikok harcolnak hevesen. Nekünk mindannyian ellenségek, úgyhogy lőjünk mindenki apró cafatokra, majd a hulláktól csórjuk el a maradék lőszert, és egyéb nyalánkságot. A felirat nélküli ajtón távozzunk. A tűzhöz közel eső, jobb oldali folyosón induljunk el, és csak kövessük, amíg egy kaput nem találunk a végén. Ezen át kék menni, ezután a jobbra lévő lifttel feljebb kell kúszni egy szinttel, itt fent sétálgatni, lehuppanni a kis bódé tetejére, erről, pedig a platformra. Be a kis szobába, ahol aktiváljuk a locsolórendszert. Volt tűz, nincs tűz. Le kell jutnunk az alsó szintre, mert itt van az az ajtó, melyet eddig lángnyelvek blokkoltak. Menjünk be, és vegyük fel az MP5-ös SMG-t. Ja, nem a sztori miatt jöttünk ide, hanem csak a puskáért. Tudom, nagy kitérő, de ez a fegyver csodás, úgyhogy megérte a fáradozást.

Vissza egészen addig, amíg át nem men-

tünk a jelöletlen ajtóig. Most keressük meg a közelben lévő *Heliport Module* kaput, mentsünk, és keljünk át a túlfelére. A lézerháló alatt kússzunk át, és a járat végén lévő ajtón fussunk be. Itt bizony nagy hepaj lesz. Először lőjük szitává a mutánst, majd indul-junk meg a katonák felé. Szerencsére az MP5-höz tonnányi lőszert lopkodhatunk össze a tetemektől, úgyhogy használjuk csak bátran ezt az ütős kis fegyvert. Lényegében itt nincs is más dolgunk, mint mindenkit kiir-tani. Miután ezzel megvagyunk, khm, köl-csönvehetjük Aschenko szemét. Ne men-jünk fel a lifttel, mert ott nem lesz egyelőre semmi érdekes, inkább induljunk el vissza-felé.

Tizedik rész

Az új feladat szerint szét kell kapnunk a rá-diójeleket masszívan blokkoló, erős mágne-ses mezőt. Lőjük ki a kis ExoCeleket, hasal-junk át a lézerek alatt, végül be az ajtón. Minden mozgó lényt aprítsunk miszlikbe, és

keressük meg a *Main Security Room* feliratú ajtót. Nem lesz túl nehéz, mert egyrészt kö-zel van, másrészt pedig nincs eldugva. Menjünk be abba a szobába, és készüljünk fel egy újabb kőkemény harcsorozatra. Csak úgy hemzsegnek itt bent a rosszlelkű, csúf „zombimutánsok", szóval ne sajnáljuk kiosztani azt a rengeteg fejlövést. A placc közepén, a holttest mellett egy csinos, alig használt, megkímélt állapotban lévő láng-szóró hever, és csak ránk vár. Amennyiben ezt magunkhoz vesszük, úgy simán szétsüt-hetjük az egész kócerájt. Miután már az egész helyiség kiürült, térjünk be a követke-ző helyiségbe.
Lőjük ki a három ruszkit, szedjük el a hulla-iktól a lőszert, ezután koncentráljunk a főob-jektívára. A három böhömnagy generátort kell kiiktatnunk annak érdekében, hogy visz-szaálljon Benett-tel a kommunikáció. Mi sem egyszerűbb ennél, csak sétáljunk a há-rom torony mögé, és lőjük szét őket. Végre újból vonalba került CIA-s barátunk, akivel csevegünk egy keveset, de ne legyünk nai-vak: ilyenkor is támadnak minket! Lőjük ha-lomra a kis ExoCeleket, majd hagyjuk el a helyiséget.

Karaktertábla

Tom Hansen
Szokásos sztori. Valaha a haditengerészet ünnepelt hőse, de egy ballépés miatt kegyetle-nül lefokozták. (Kb. mint Steven Segal az úszó erődben) A múltbéli megpróbáltatások után Tom örül is, hogy elvegyülhet, beleszürkülhet a tömegbe. Elvégre az óceánon ő is csak egy a sok partiőr közül, akik embereket mentenek meg. Mindez végleg megváltozik, mikor kivezénylik az orosz bálnavadászhajóra. Leikének szunnyadó hősies része újra feltámad. Csak nehogy Tom halálát okozza…

Anna Kamsky
Ő a híres orosz tudós, Dr. Victor Kamsky leánya, akit a csúf kísérletező ruszkik elraboltak, hogy így biztosítsák az apja együttműködését. Örök lázadó, és vasakaratú hölgyemény, akinek fajsúlyos döntést kell hoznia a sztori végén.

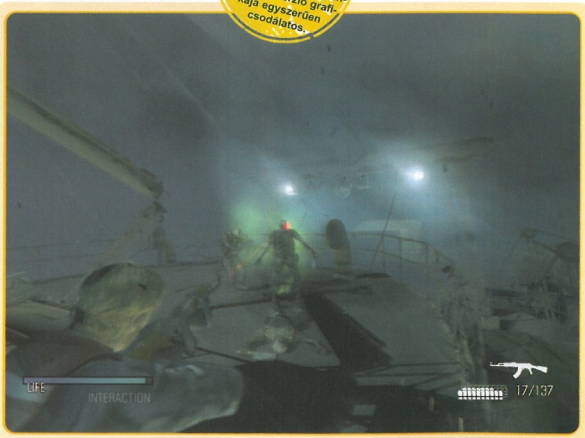
Jason Bennett ügynök, CIA
Bennett ügynök a hang a fülünkben, aki megpróbál kimenekíteni minket. Legalábbis lát-szatra ez jön le. Valójában a CIA ügynök már régóta figyeli az egész kísérletezősdit, türel-mesen vár, mint egy pók a hálójában. Tulajdonképpen nem is érdekli, hogy hány életet kell feláldoznia ahhoz, hogy fényt derítsen az oroszok titkára.

Tizenegyedik rész

Az átvezető animációt követően világossá válik, hogy mi is lesz a következő „küldeté-sünk".

Most már épp itt az ideje, hogy az idáig el-hanyagolt, gyönyörűséges Annával is foglal-kozzunk egy keveset. Bizony, most az a te-endőnk, hogy megszerezzük neki az ellen-anyagot. Hagyjuk el a helyiséget, majd irány le azon a lépcsőn, amely előtt a legelső ExoShade-del találkoztunk. Ki tudja, lehet, hogy most is ott van, úgyhogy csak óvato-san. A lépcsőn le, fordul jobbra, fordul balra, egészen a folyosó végéig, amely tulajdon-képpen egy lift. Szálljunk be, mentsük el a játékot. Nyomjuk meg az indítógombot, majd szálljunk ki a felvonóból. Rohanjunk át a hídon, a végén szaladjunk be az ajtón. Hagyjuk csak a robbanószeres hordókat, később még jól fog jönni, ígérem. Cammogjunk fel a lépcsőn a karzatra, és fussunk át a következő helyiségbe. Essünk lejjebb egy szinttel, vegyük célba a robba-nószeres hordót, lőjük ki, így megsütve a mellette található ExoCel-fészket. Irány a közeli ajtó, de hopp… Előtte lecsúszunk egy nyálkás alagútszerűségen egy alsóbb szint-re. Lőjük ki az ExoCeleket, utána a generá-tornál toporzékoló zombit a biztosítékszek-rény kilövésével ültessük elektromos kis-Ülésbe (jujujujj). A kerítés felé fordulva jobb-ra lesz, eléggé eldugva egy nagyon sötét feljáró. Ezen a rámpán kell felfelé po-roszkálnunk, és eljutunk egy új hely-színre. Menjünk csak egyenesen, míg el nem érünk egy jól megter-mett duplaszárnyas fémkapuig.

TUDTAD-E?
Nem látszik, hogy a játék gyökerei a konzo-lokhoz vezetnek, ugyan-kája a PC-s verzió graf-is egyszerűen csodálatos.



E mögött van a lift, ami levisz minket szépen a víz alá. Nosza, szálljunk be a felvonóba, és nyomjuk meg a gombot. Szálljunk ki, sétáljunk a szép üvegfalú folyosón. Nem szabad túl sokáig gyönyörködnünk, mert egy újfajta ellenség, egy Exo-Specter vár ránk. Ez a lény képes láthatatlanná válni, úgyhogy csak fokozott óvatossággal közelítsük meg. Amennyiben elkap minket, úgy ugyanazt kell tennünk, mint a többi hasonló esetben: veszettül nyomkodni ez E gombot. A folyosó végén kapu, ezen menjünk be.
Keressük meg a 6-os labor ajtaját (nagyon könnyű dolgunk van, mivel a számjegy hatalmas méretben díszeleg rajta), és botorkáljunk is be. Innen tovább az *Experimental Chamber*be, végül a hullaházba. Dr. Kamsky laborja már csak egy köpésre lesz innen, úgyhogy vegyük az irányt arrafelé, de közben ne hagyjuk magunkat, gyilkoljuk a mutánsokat. A tepsiről kapjuk fel az ellenszert, majd induljunk el visszafelé. A hullaház előtt mentési lehetőség, használjuk ki.

Tizenkettedik rész

Mivel nálunk van az ellenszer, most már be juk a számítógépkonzolt, majd hagyjuk el a helyiséget az eldugott kis ajtón keresztül. Egy aranyos kis ExoShade vár ránk, gondoskodjunk róla, hogy ne várjon többet. Soha. Senkire. Rohanjunk, és az első lehetőségnél kanyarodjunk balra.
Forgassuk el a már megszokott kék kereket, hogy beinduljon a locsolórendszer. Futás, egészen a hatos laborhoz vezető ajtóig. Bent lőjük szét a biztosítékdobozt a falon, hogy jól megpörkölődjön minden tisztátalan lény. A kis lifttel emelkedjünk egy szintet, végül menjünk ki ebből a helyiségből. Menthetünk ismét.
Újból a hatalmas liftnél vagyunk, amelyet a kis számítógépkonzollal beindíthatunk rögvest. Félúton megáll, mivel ellenséges életformákat észlel a biztonsági rendszer. Ezek nem mások, mint apró ExoCelek, de szerencsére maximum öten vannak, és miután kinyírtuk őket, a felvonó újra aktiválódik. Mikor felértünk, keressük meg a pirinyó folyosón lévő ajtót. Ez a szennyezettség-mentesítő terem, induljunk el arra. Borzalom…
Ahogy közel érünk, a lift közepén lévő tartályokból az egyik óriás izé kiszabadul. A gyenge pontja az erősebbik karja, úgyhogy valamelyik gépfegyverrel szépen lőjünk bele jó pár sorozatot, míg meg nem

is kéne adnunk a lánynak. Igenám, de meg is kell őt keresni. Szerencsére egyáltalán nincs messze.
Induljunk el vissza, az *Experimental Chamber* felé, használ fekszik. Menjünk be az előbb kiszemelt ajtón, nyírjuk ki a 2-3 ExoSpectert, végül keressük meg az egyetlen kiutat jelentő kaput, amely a *Decontamination Room*ba vezet.

Tizenharmadik rész

Az átvezető animáció után, hagyjuk el ezt a helyiséget a nagy. A kettes laborban találjuk magunkat, ahol ExoSpecter vár ránk. Szurkoljuk vissza magunkat egészen teherliftig, ahol a hatalmas fémkapukat válasszuk menekülési útvonalnak. A nyílás mellett, balra van a híd összekapcsoló szerkezete, ezt aktiváljuk. Vigyázzunk, mert ronda szögből simán nekünk támad egy zombulat. Irány a frissen felépült híd. Megint jön a liftből ismert böhömnagy, vastagkarú srác. Kilőhetjük a kezét, vagy visszavonhatjuk a hídat. Mindkettő elegáns megoldás, és mindkettő az ő végét jelenti.
Sétáljunk át a túloldalra, majd szálljunk be a liftbe. Innen kiérve fussunk csak simán előre, közben küzdjünk le minden egyes ellen-

TUDTAD-E?
A hajó fedélzetén sétálgatva olyan effektzenével fogad minket, hogy a ventilátorok nélkül is elhihető: ott sétálunk a gradiózus vihar kellős közepén.

álló élőholt-mutálódott ocsmányságot. Rohanás egészen a *Storeroom*ig. Bizony, itt már jártunk, és ismét ugyanazon az ajtón kell távoznunk, mint legelőször. Ez még nem minden: fussunk csak a szemben lévő lifthez, és használjuk azt ismét. Át a hullámos hídon, be a kapun, fel a lépcsőn, át a következő helyiségbe, leesni egy szinttel, lecsusszanni a lyukon, fel ugyanazon a rámpán, mint először. Nagyjából ugyanúgy, mint elsőre. Fent, a folyosón, keressük meg a *Showers* feliratú ajtót, és közlekedjünk át rajta. Itt a zuhanyzóban lesz egy kis guggolós járat, amely a tudósok hálóterméhez vezet minket. Szépen csillog Dr. Kamsky laptopja, vegyük fel, és küldjük át az adatokat róla Benettnek. Az egyetlen ajtón át távozzunk.

Tizennegyedik rész

Ismét a főfolyosón találjuk magunkat. Induljunk el balra, a víz alatti felvonó irányába. Miután használtuk a liftet, zümmögjünk át a folyosón, így eljutunk a labor fő vertikális transzporteréhez. Balra van egy számzárral ellátott kapu, de már kód is van hozzá, úgyhogy haladjunk, méremszépen.
Futás le, majd át a nagy ajtón. Itt bent küzdjünk meg a pár zombival, és a nagykarú böhömlénnyel. Miután rendet tettünk, lőjük szét az ajtó melletti biztosíték dobozt, és hagyjuk el a helyiséget. Másszunk el a terem végébe, és kapjuk fel a nagy csomag C4-es robbanóanyagot! ExoSpecter jön, mi pedig győzzük le. Küsszunk vissza az ajtóig, és mentsünk.

Tizenötödik rész

Küzdjük vissza magunkat egészen a laboratórium fő felvonójáig, majd vegyük az irányt a víz alatti alagút felé. Szaladás a végébe, be a liftbe. A nagy vörös X-re tapasszunk egy hatalmas adag C4-es robbanóanyagot, utána forduljunk sarkon, ki a folyosóra, és

teli torokból fussunk. A robbanás simán elkap minket, ha egy picit is vesztegetjük az időt, és akkor aztán keményen Game Over lesz. Loholjunk a kapuig, be a labor fóliftjéhez. Nincs mese, használjuk a már sokszor bevált kis konzolt, és aktiváljuk a hatalmas felvonót. Mindennek a tetején válasszuk menekülési útvonalnak a legnagyobb kaput. Eldugva az egyik kis sarokban ismét egy hatalmas nagy vörös X-et találunk. Ez azt sejteti, hogy bizony ide kell pakolni a második adag C4-es töltetet. Sarkon fordulni, utána szélsebesen, eszméletlenül gyorsan átrohanni a híd túloldalára.

Szálljunk be a liftbe, amelynek segedelmével átérünk a fő fúrómodulra. Nem mondok sem újdonságot, sem pedig iszonyat bonyolult dolgot, ha azt tanácsolom, hogy eszeveszett gyorsan menjünk át a *Storeroomba*. Már hallottunk korábban is dörömbölést a plafon felől, ami mostanra beérett. Bizony, ismét a kigyúrt, vastagkarú böhömlény tör az életünkre. Tegyünk vele azt, amit akarunk, de főleg öljük meg. Mikor ezzel megvagyunk, szaladjunk fel a karzatra, használjuk a számítógépkonzolt, és hagyjuk el a raktárhelyiséget a már jól ismert ajtókon keresztül. Másszuk meg a lépcsőket, be a kapun, forduljunk jobbra, keressük meg a hatalmas vörös X-et, végül helyezzük el rajta a C4-es töltetet. Mikor ezzel megvagyunk, rohanvást igyekezzünk a To Heliport feliratú ajtóhoz, nehogy elérjen minket a gigantikus robbanás. Küzdjük át magunkat ezen a gusztustalan lézerrengetegen, a végén pedig sétáljunk be az épületbe. Bent még egy böhömlény fogad minket. Ha akarjuk, kinyírhatjuk, de nem feltétlenül muszáj. Inkább csak szaladjunk el ahhoz a lifthez, ahol korábban kölcsönvettük Aschenko szemét. Használjuk a felvonót. Itt fent két, azaz kettő darab ExoShade vár ránk. Eszméletlenül idegesítő fazonok tudnak lenni, annyi szent. Nem is jönnek túl alkalmas időpontban, mivel most már lassan a végjáték következik. Sebaj, gyilkoljuk őket halomra. Mikor mindezzel megvagyunk, nyomás ki a helikopter leszállóhoz. (Előtte természetesen mentsük el a játékot!)

Befejező Rész

Elérkezett az ideje a végjáténknak, el kell pusztítanunk Dr. Kamsky-t. A gonoszság éppen Annát akarja molesztálni, aki pont most rakja le a maradék C4-es tölteteket. A küzdelem legelső fázisában csak a monstrum figyelmének elterelése a feladatunk. Vigyázat, mert ha nagyon közel kerül Annához, akkor automatikusan Game Over lesz! Rendkívül jó módszer beleereszteni egy korrekt kis sorozatot a monszter buksijába. Ekkor megfordul, és inkább minket igyekszik agyoncsapni. Ez jó, mert legalább Annát békén hagyja, de rossz is, mert így a mi életerőnkre fáj a cúnya cörnyeteg fogackája. Ahogy megfordult, kezdjünk el valamelyik irányba futni, hogy ne találjon el minket félelmetesen erős csapása. Ha mégis megüt minket, még mindig nincs veszve minden! Ügyeljünk arra, hogy a röppályánk ne ütközzön más tereptárgyakba, mert az bizony komoly darabokat képes lehasogatni az életerőnkből. Figyelni kell arra is, hogy ne hogy leüssön minket a fúrótoronyról, mert az azonnali halálhoz vezet. Eltalál minket? Nem baj, amíg a platform közepe táján mozgunk.

Miután a lány mindegyik töltetet elhelyezte, már „csak" a szörnyet kell kinyírnunk. Új támadásokkal bővül a monszter repertoárja, úgyhogy alaposan fel kell kötni a liberót. Érdekes, mert csak egyféleképp tudjuk megsebezni a csúfságot: ha felkap minket a markába, pofán tudjuk lőni. Ezt mindössze háromszor kell megismételni a Shotgunnal, és már meg is hal. Persze ez túl szép ahhoz, hogy ilyen egyszerű legyen. Ahhoz, hogy felkapjon minket, közel kell lennünk hozzá, amikor is eszméletlenül sebezhetőek vagyunk.

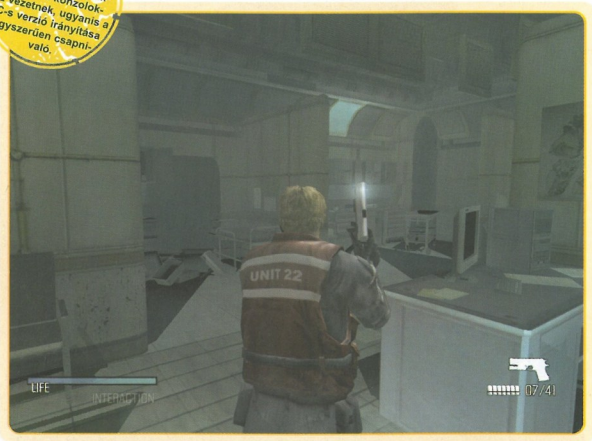
Kimondottan rizikós játék, de sajnos máshogy egyáltalán nem lehet megölni ezt a hatalmas monstrumot.

Mikor végzünk Dr. Kamsky mutációjával, már csak Anna mellett a legvégső tűzijátékot kell megnéznünk, és már vége is a Cold Fear-nek. Gratulálok mindenkinek, bár van egy olyan erős érzésem, hogy mindenki csak egyszer fogja végigjátszani ezt a játékot. Vajon miért?

Dante

TUDTAD-E?

Látszik, hogy a játék gyökerei a konzolokhoz vezetnek, ugyanis a PC-s verzió irányítása egyszerűen csapnivaló.



Rémségek kicsiny boltja

Zsoldosok

Ezeket a zsoldoskatonákat azért bérelték fel, hogy megvédjék a rejtélyes fúrótornyot. Ezek a régi, szovjet hadseregből való bakák tűzparanccsal rendelkeznek, így mindenkit agyonlőnek, aki nem közülük való. A balul sikerült kísérlet azért őket is meglepte.

EXO-M 1.1 „ExoMutant"

Bár külsejük emberi, ezek már egyáltalán nem tartoznak a Homo sapiens fajhoz. Erejük emberfeletti, értelmi színvonaluk átlag alatti, bendőjük pedig feneketlen.

EXO-ME 2.0 „ExoMutant"

A mutánsok közt nincs faji egyenlőség. Néhány darab kifejezetten jól sikerült. Ezek erősebbek, okosabbak, éhesebbek, erősebbek, és strapabíróbbak. Csak úgy lehet őket megölni, ha az agyalapi mirigyükbe befészkelődött parazitát is megsemmisítjük.

EXO-S 5.2 „ExoShade"

Kegyetlen lény, annyi szent. Ő a biológiailag tökéletes éjszakai vadász: tökéletesen lát a sötétben, hangtalanul mozog, és kegyelmet nem ismerve támad áldozatára. Eddig féltél a sötétben? Ezután már maga a szó is halálra rémít majd.

EXO-B 7.0 „ExoMass"

Nem minden kísérlet sikerül százszázalékosan... Egyszer-kétszer beüt a ménkő, ilyenkor keletkeznek ehhez hasonló teremtmények. Hatalmas tömegű, irdatlan erejű vadász, amelyet még egy 15 centis vasbetonfal sem választhat el prédájától.

EXO-G 4.3 „ExoSpectre"

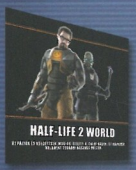
„Hiszem, ha látom." – tartja a népszerű szólásmondás. Nos, az ExoSpectre akkor válik láthatatlanná, amikor neki tetszik, és így támad áldozatára. Ezt a brutális fenevadat akkor sem hiszi el a normális ember, amikor már a torkát marcangolja.

EXO-CL 3.0 „ExoCel"

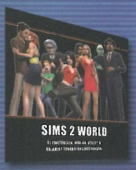
Ezek az Exo-família fertőző tagjai. Nagyjából ugyanazok, mint a Half-Life 2-ben a Headcrab-ek. Gyenge áldozatok fejére tapadva bejutnak az agyalapi mirigybe, ahol átadják a testükben található mérget, így az áldozat azonnali mutáción megy keresztül.

THE WORLD SOROZAT

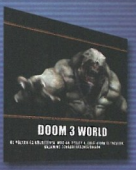
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!



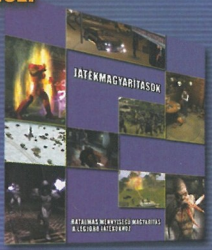
HALF-LIFE 2 WORLD



SIMS 2 WORLD



DOOM 3 WORLD



JÁTÉK MAGYARÍTÁS v3
(FRISSÍTETT DVD-S VERZIÓ!)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD) - JÁTÉKKÉSZÍTÉS RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

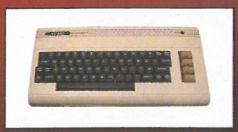
MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s és DVD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

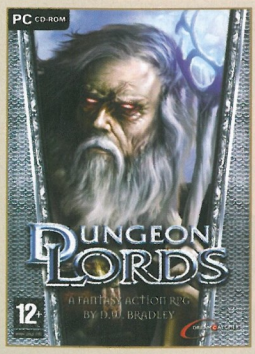


Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

DUNGEON LORDS

Mire e sorokat olvassátok, talán már a boltokban is elérhető lesz a Dungeon Lords címet viselő akcióközpontú szerepjáték, melynek alkotója az a bizonyos D. W. Bradley, akinek neve ismerősen és igen előkelően csenghet azok fülében, akik az RPG műfajának megszállottjai. A Heuristic Park új játéka ezúttal új célközönség felé kacsingat: a Dungeon Lords külsőségeiben a 2000-ben megjelent korábbi játékukat, a Wizards & Warriors-t idézi, de ha szabad így fogalmazni, lájtos kivitelben. A Dungeon Lords-ban több a harc, s ez nem körökre osztott, hanem igazi real-time csihipuhi, a (jó) szerepjátékokra jellemző összetettséget és nonlinearitást mellőzték, megtartották viszont az igényes történetet, a hatalmas játékteret és az ezzel szorosan összefüggő hosszú végigjátszási időt. Mindezt szép grafikával, többé-kevésbé korrekt játékmenettel, elsősorban a hangulatra koncentrálva tették, ebből adódóan a Dungeon Lords nem is kissé konzolízű játék lett; aki ezt szereti, induljon el e kalandra velünk.

- **CD Link: trainer, patch, háttér, video**
- **Fejlesztő: Heuristic Park**
- **Kiadó: Typhoon Games**
- **Megjelenés: 2005-Május-05**
- **Kategória: RPG + Hack 'n' slash hibrid**
- **Honlap: www.dungeonlordsgame.com**



Az alábbi leírásban döntően a fő küldetésre koncentrálva igyekszem segíteni elsősorban azoknak, akik most ismerkednek a műfajjal, illetve azoknak, akiknek a hosszú angol szövegek olvasgatása nem megy olyan jól, hogy emellett élvezni is tudják a játékot.

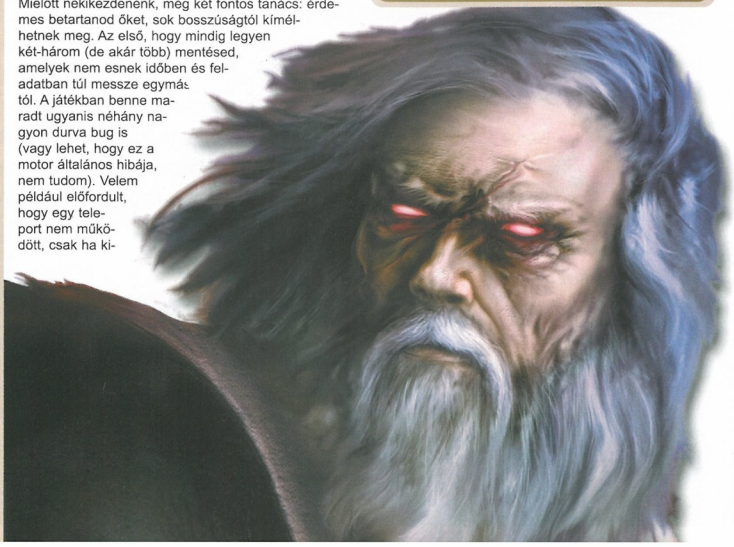
Mindenekelőtt néhány szó magáról a leírásról. A játékmenet kötött: ha nem akkor, és nem oda mész, ahová az aktuális feladat szólít, nem juthatsz előre a küldetés megvalósításában. Ettől függetlenül persze érdekes lehet bolyongani az igazán nagyra sikeredett világban, de jobban járs-z, ha mindig a megadott utasítások szerint haladsz előre (mászkálnod így is rengeteget kell). A leírást igyekeztem kronológiai sorrendben, a történethez igazítva elkészíteni, ugyanakkor azonban logikusnak tűnt megőrizni a helyszínek szerinti leírás szerkezetét is. Ezért ahol egy helyszínre többször vissza kell menned, elválasztottam az időben elkülönülő eseményeket. Hogy mindig tudd követni, mikor merre menj, a küldetéshez kapcsolódó leírásban mindig megtalálod az utolsó mondataimban, merre vedd az irányt. Javaslom, tekintsd ezt afféle lapozgatós kaland-játék-kockázat típusú leírásnak, s az olvasásban is ugorj az adott bekezdésre.

Mielőtt nekikezdenénk, még két fontos tanács: érdemes betartanod őket, sok bosszúságtól kímélhetnek meg. Az első, hogy mindig legyen két-három (de akár több) mentésed, amelyek nem esnek időben és feladatban túl messze egymás tól. A játékban benne maradt ugyanis néhány nagyon durva bug is (vagy lehet, hogy ez a motor általános hibája, nem tudom). Velem például előfordult, hogy egy teleport nem működött, csak ha kimentem a teremből, majd ismét vissza, vagy például egy ajtó nem nyílt ki, s ezzel örökre bennragadtam egy picike cellában. Ha nem lett volna egy pár perccel korábbi másik mentésem, lehet, hogy ez a játékleírás sem születik meg…

A másik dolog, amire érdemes figyelned, a karakterfejlesztésre szánt pontok felhasználása. Nem arról szeretnék írni, hogy hogyan használd fel, elvégre ez a te dolgod, de arról igen, hogy mikor. Ha rázósabb részhez érsz, például valamilyen főellenfélhez vagy nagyobb csatához, ahol félő, hogy harc közben elvérzel, mielőtt nekiugornál a küzdelemnek, használd fel az addig összegyűjtött pontjaidat. Erre azért van szükség, mert elhalálozás esetén egyetlen gombnyomásra újjáéled hősöd, mégpedig ott, ahol éppen kiterült (nem tudom, ki hogy van vele, nekem kedvemre volt ez a megoldás), viszont elveszíti addig összegyűjtött fejlesztési pontjait. Ha viszont nincs mit elveszíteni…

FARGROVE

Kalandjaink az erdőben kezdődnek, nem messze Fargrove várától, ahol egy Simon nevű küldönc vár ránk, hogy átadjon egy levelet, amelyet August, a



Mennyei Rend papja írt nekünk. Fontos információkat osztana meg velünk a világot fenyegető gonoszról (mi másról?), s kéri, keressük fel Fargrove-ban.

Fargrove Sewers

A küldönc által megjelölt út végén megérkezünk Fargrove város kapujához, de az zárva van, mert a város a közelgő háborúra készülődik. A gonosz Lord Barrowgrim seregei fenyegetik a várost és a birodalmat. A kapuőrtől megtudhatjuk még, hogy Lord Davenmore lánya, Ellowyn eltűnt, s míg elő nem kerül, a kapukat senkinek nem nyitják meg. A kapu mellett leszólít minket egy goblin, bizonyos Scorch, aki felajánlja, hogy bevisz minket Fargrove-ba egy rejtekajtón keresztül. Vigyázzunk vele, mockosz kisz goblinocka ez, mert ahogy odavezet a csatornalejárathoz, jól ránkuszítja társait. Itt az ideje, hogy bemutassuk, mit tudunk a harcban. Ha lepofoztuk goblinékat, mehetünk a csatornába lefele.

A csatorna szutykos egy hely, tele van patkányokkal, goblinokkal, meg csúszómászó teremtményekkel. Ettől függetlenül a feladat nem túl bonyolult: a csatornarendszer járatain kell keresztülverekedned magad. Amikor a csatornába lépsz, a jobb oldali út végén egy lezárt vasrács vár: jó old school rpg-s szokás szerint a kapcsoló viszont a bal oldali járat mentén a falon. Ha szemfüles vagy, a járatok között egy helyen találhatsz egy olyan helyet, ahol átúszhatsz a járatrendszer két nagyobb területe közötti falszakasz alatt: ha nem vagy szemfüles, akkor sétálj csak körbe. Először meg kell keresned a hidat nyitó (helyesebben záró) kulcsot: ha ez megvan, elindulhatsz fölfele – legalább szárazabb területek jönnek. Ha beszakadna alattad a padló, vagy leesnél, nyugi: legfeljebb újra felcaplatsz a csatornaszintről.

TUDTAD-E?

A páncélokat és fegyvereket úgy add fel hősödre, hogy közben figyelj a képzettség szintjétől függő módosítókra is! A program vörös színnel jelzi, ha egy tárgyhoz negatív módosító tartozik. Ilyenkor az adott képzettség növelésével csökkenthetsz a büntetés mértéke.

Előbb-utóbb ráakadsz egy liftre, amelynek azonban hiányzik a működtető rúdja; először ezt keresd meg itt. A lift működésbe hozatala után a következő szinten még jó pár csata vár, ám végül megérkezel egy nagyobb terembe, ahol a goblinok valóságos kis csapata vár sámánokkal és egy barátságtalan, nagy harci trollal. Ha őket legyőzted, gyűjtögesd össze a tápokat (van itt bőven láda, úgyhogy gyakorolhatod a zárnyitás képességedet), majd lépj ki a Theatre Door megjelölésű ajtón.

Garrison District

A Theatre Dooron keresztül megérkezünk Fargrove külső részére. Itt található a Davenmore kastély, de mi most ne foglalkozunk vele, hanem menjünk tovább a városközpont felé (Fargrove Town Center).

Old Hetta jósnő

Ha jósoltatsz magadnak, némi kis bónuszt nyerhetsz, mert a jósnő feltár valamit a sorsodból (The Knave of Wands: + 5% arcane és +5% celestial magic).

Silas Arkerbey mutatványos

Öt aranyért cserébe egészen közelről szemlélhetsz meg egy trollt, ugyan ki hagyna ki ilyet? Más kérdés, hogy nem is oly rég volt szerencséd egy ilyennel harcolni is. Ha netán ezúttal is elkap a harci hév, és suhintasz egyet a kardoddal, a troll elszabadul, s most már nincs mese, le kell küzdened. Ha szerencséd van, a városi őrség épp arra jár, s akkor besegítenek. Akár ők nyomják le a szörnyet, akár te, a tapasztalati pont a tiéd, s nem is kevés: jó esetben egy teljes szintlépéshez elég!

Hosuse of the Dragon

Az itt élő szerzetes, Ahn-Po mester egy küldetéssel bíz meg, ha szeretnénk csatlakozni a céhhez: Arindale-től nyugatra élnek a tűzgyíkok (Fire Drake). Keressük meg a fészküket, lopjunk el egy sárkánytojást, és azt vigyük el a House of Tigerbe Arindale-ben. Ez egy mellékküldetés, ha nem oldod meg, nem probléma.

Argus Armory

A fegyvertár. Ha eddig nem zsákmányoltál ellenfeleidtől jobbfajta fegyvereket, szerezd be itt.

Tavern & Inn

Egy fogadó, ahol megpihenhetsz. Dolgozik itt egy lány, bizonyos Gileah, vele nem is olyan sokára még lesz dolgunk (nem, nem az, te kis te…).

Monastery

Itt Paulus atyával találkozhatunk, aki túl azon, hogy felvilágosít minket a Celestial Magic alapjaival kapcsolatosan, egy kulcsot is a kezünkbe nyom, feltéve, ha megmutatjuk neki August levelét. A kulcs August házának bejáratát nyitja.

August Sanctum

August házában azonban hívatlan vendégre akadunk. Egy szellem (spectre) gyötri éppen a látnokot. Ahhoz, hogy legyőzd a démoni figurát, meg kell gyújtanod a megszentelt mécseseket a szoba négy sarkában. Igen ám, de ezek meg a szellemalak körül keringenek, misztikus energiakoponyák kö-

zött! Szóval, némi kis ügyességi rész jön: a Shift gomb megfelelő időben történő lenyomásával szedegesd el a szellem elől a gyertyákat, persze azért ügyelj a rád lövöldözött varázslatok elkerülésére is. Ha a gyertyák lobognak, a szellem legyőzhető néhány kardsuhintással.
Mutassuk meg Augustnak a küldönc által átadott levelet: a pap felismeri bennünk az égi jellel megáldott küldöttet (hiába no, haldoklik az istenadta), és átadja nekünk két varázstárgyát (Crystal of Life és Precious Stone). Azt mondja, keressük fel Celestine-t a templomban, majd ő elmondja, mit kell tennünk, hogy legyőzzük a Fargrove-ot fenyegető gonoszt.

Temple of the Circene
Celestine, a rend főpapnője, akit szintén a templomban találunk meg (Paulus kinyitja nekünk az eddig zárt ajtót), elmondja nekünk, hogy élt valaha egy nagyhatalmú mágus, bizonyos Galdryn, aki roppant erejű varázstárgyakat rejtett el szerte a világban, arra az esetre, ha a gonosz netán ismét megjelenne. Nos, az alkalom eljött, s Celestine rögtön meg is bíz minket, hogy a közeli temetőben található katakombákból hozzuk fel azt, amelyet Galdryn egykor oda rejtett. S hogy miért nem megy oda maga kisasszony, kérem? Ő, semmiség, már a gonosz is tud a varázstárgy helyéről, s néhány kósza csontvázharcos, múmia, meg egyéb ilyesmi védi, míg el nem jön érte a főgonosz maga.
Hát jó, irány a katakombák.

Fargrove Mausoleum
Még ha csak csontvázharcosok és múmiák lennének az ereklye újdonsült őrzői! De akad itt egyéb is. A temető kapuját a Celestine-től kapott kulccsal nyissuk ki, ereszkedjünk le a mauzóleumba. Ez lényegében egy háromszintes építmény (már úgy értem, lefele, a

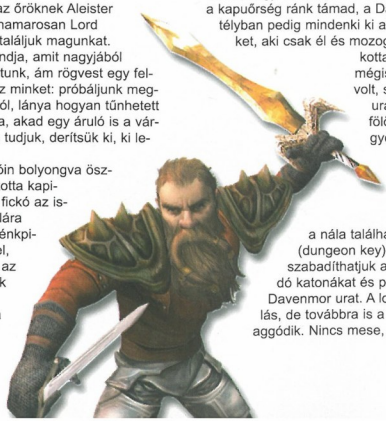
föld alá), de rögtön az első szinten nekünk ront egy nagy böszme, fejnélküli szörny. Oké, lefejezni már nem tudjuk, hát üssük, lőjük, adjunk neki, ami belefér. A második szinten már meg is találjuk az ereklyét, amely egy egyelőre lezárt ketrecben lelel dzik, s egy varázsszáj őrzi. A varázsszót csak úgy tudjuk meg, ha lejjebb megyünk egy szinttel. Ezt a konvenciókat kedvelők egy kis keresgélés után egy feltárulkozó padlónyíláson keresztül tehetik meg, szeleburdiak pedig egyszerűen lezuhanhatnak egy gyengébb deszkapallóra lépés után. Lent egy őrződémon fogad, csúnya, ronda, vadmalacszerű, és még mérges gőzöket is lövell. Ha kinyírjuk, teste fölött feltűnnek a hőn áhított szavak: ESPIRITUS CALDERE. (Szomorú hír: hiába olvastad el most a varázsszót, a varázszáj ja l való társalgás során csak akkor választhatod ezt az opciót,

ha az őrző szörnyet már jól lekardoztad.)
Most már nincs akadálya, hogy kezünkbe vegyük az ereklyét (Galdryn's Horn), s irány vissza fel, a templomba, jelentsünk büszkén Celestine-nek.
Celestine elküld minket Aleisterhez, a mágushoz, hátha ő tudja, miképpen is lehetne használni a nagyhatalmú varázstárgyat. Mivel a mágus is Fargrove-ban él, nem morgolódunk, hanem már indulunk is.

Arcane Emporium
Galdryn kürtjének használatát illetően Aleister sem sokkal okosabb, mint Celestine, továbbirányít hát ő is minket: Emmindort kell felkeresnünk, a nagytudású elf mágust, aki valaha a Mágusok Körének tagja volt, miképpen Galdryn, s miképpen Volgar, az áruló, aki most a sötét ellenfélhez, a Lord Davenmor ellen sereggel felvonuló Barrowgrimhez pártolt. Kezd előttünk összeállni a történelmi tabló, ráadásul Aleister ad egy ajánlólevelet, amelynek segítségével bejuthatunk Lord Davenmor házába.
Ha kellő kitartással kérdezősködünk, Aleister szót ejt egy bizonyos Grymlock nevű varázslóról, aki a Rune Magic nagy tudója, Fargrove-tól keletre él a hegyekben.

Davenmor Manor
Mutassuk meg az őröknek Aleister ajánlólevelét, s hamarosan Lord Davenmor előtt találjuk magunkat. Davenmor elmondja, amit nagyjából már eddig is tudtunk, ám rögvest egy feladattal is megbíz minket: próbáljunk megtudni valamit arról, lánya hogyan tűnhetett el. Ő azt gyanítja, akad egy áruló is a várban, megkér, ha tudjuk, derítsük ki, ki lehet az.
A kastély folyosóin bolyongva összefuthatunk Okotta kapitánnyal, gyanús fickó az istenadta, az oldalára van írva nagy élénkpiros neonbetűkkel, hogy én vagyok az áruló (na jó, csak vicceltem), de gyanúnkat hiába osztjuk meg Davenmor úrral, annál jobban bízik kapitányában, semmint hogy higgyen nekünk.
Ami a lord leányát illeti: Sharia, a szobalány elmondja, hogy úrnője, Ellowyn beleszeretett a királyi őrség kapitányába, Valdene Graemere-be, a király azonban diplomáciai okokból ellenfelének, Lord Barrowgrimnek szánta leányát. Ellowyn így hát megszökött, s a szökésben segített neki egy lány a fogadóból.
Na akkor gondolkodjunk...! Azaz menjünk inkább a fogadóba, s ott faggassuk ki Gileah-t, mit is tud Ellowyn szökéséről. Gileah elmondja, hogy a leány útnak eredt Lord Graemere-hez, imádottja apjának birtokára. Mikor mindezt elmondjuk Lord Davenmornak, azonnal elküld minket Emmindorhoz, Arindale-be. Mi is épp oda tartottunk volna, micsoda véletlen! Most már azonban engedéllyel hagyhatjuk el a várost.
Az út Arindale-be elég hosszú és veszélyes. Farkasok és útonállók törhetnek rád. Át kell kelned egy különös kis falun, a Drey-elfek fákra épült házai alatt: az elfek harciasak, s így velük is harcolnod kell. Oda se neki: meg se állj Arindale-ig!

Amikor Arindale-ből (talendori látogatásunk után) visszatérünk Fargrove-ba, azt vesszük észre, hogy valami puccs történhetett, mert a kapuőrség ránk támad, a Davenmor kastélyban pedig mindenki ki akar nyírni minket, aki csak él és mozog. Bizony, Okotta kapitány mégiscsak áruló volt, s átvette az uralmat a város fölött. Gyorsan győzzük le katonáit és őt magát (nem nehéz ellenfél), s ragadjuk meg a nála található kulcsot (dungeon key). A kulccsal kiszabadíthatjuk a lent raboskodó katonákat és persze magát Davenmor urat. A lord nagyon hálás, de továbbra is a lánya miatt aggódik. Nincs mese, most már el



kell árulnunk neki, hogy a Graemere család és Ellowyn szerelme, az ifjú kapitány áll a történtek hátterében. Nem kell törődnünk Davenmor morgolódásával, a lényeg az, hogy most már elindulhatunk a Bolen Fields nevű helyre, hogy felkeressük Lord Graemare-t. (Ha ugyanis korábban futunk vele össze, még nem fog nekünk semmit mondani fia hollétéről, nekünk pedig éppen ez az információ szükséges.) Irány a Bolen Fields!

ARINDALE

Arindale békés kis elf település... leğalábbis annak látszik. A helyzet azonban nem ilyen egyszerű. Végiglátogathatod az itt található házakat, de érdemben addig nem jutsz előre, míg fel nem keresed a House of the Tigert. Emmindor varázsló ugyanis elzárta magát a külvilágtól, hozzá bejutni csak az elf uralkodó, Galebriand engedélyével lehetséges, hozzá viszont az őrök nem engednek be (még akkor sem, ha Aleister tanácsa ellenére nekik is elkottyantod, hogy nálad van Galdryn kürtje). Szép kis helyzet! Most mit tegyünk? (Javaslom, olvass tovább...)

House of the Tiger

Arindale-beli kalandjaink kiindulópontja ez a ház legyen. Beszélj Yoshi Tamakával, aki megbíz téged egy könnyűnek tűnő feladattal: ha meg akarod érteni az itt folyó eseményeket, látogass el a fogadóba, s ott keress meg egy lányt, bizonyos Narako Misumét. (Egyébként a fő küldetéshez máshonnan is el lehet jutni, de így túl azon, hogy egy szerencsétlen szűzött leánnyal is jót teszel, még tapasztalati pontjaid számát is növeled.)

Inn & Tavern

A fogadóba betérve némi információval lehetünk gazdagabbak, s megtudhatjuk, hogy az elfek is lehetnek végtelenül pénzsóvárak. A fogadós szinte szóba állni sem hajlandó velünk anélkül, hogy ne fizessünk neki, a szoba árának csillagászati magasságáról már nem is beszélve. Ettől függetlenül fizessük ki amit kér, mert különben nem juthatunk be a lányhoz. Narako Misume beenged minket (fontos: csak akkor, ha előtte beszéltünk Yoshi Tamakával!), s elmond egy hosszú történetet egy varázstárgyról, egy bizonyos Argalia of Eryldon nevű páncélról, amelyet az ő családja volt hivatott őrizni, s amely Galebriand legféltettebb kincse volt. Csakhogy a varázstárgyat valakik ellopták, így Narako és családja kegyvesztett és száműzött lett. Most azért tért vissza, mert új információkat szerzett itt élő egyetlen titkos szövetségese, a helyi patikában dolgozó Elvithra. Mivel ő nem keresheti fel barátnőjét, hiszen törvényenkívüli, minket kér meg, hogy látogassunk el Elvithrához, s tudjuk meg, mi az az új információ, amely döntő lehet a varázstárgy fellelése szempontjából.

TUDTAD-E?

A karakterfejlesztés során mindig fordíts figyelmet a zárnyitásra és a csapdák hatástalanítására: így olyan cuccokhoz juthatsz a kincsesládák kinyitásával, amire a boltokban egyébként sok pénzt kéne fordítanod.

Elvithra's Apothecary

A patikába lépve rögtön összefutunk Elvithrával. Ahogy elmondod neki Narako üzenetét, a lány fogja magát, s ízibe leszúrja a szomszéd szobában zsörtölődő férjét. Ejha, hát errefelé így megy ez? Kérdezősködésünk nyomán feltárul előttünk élete tragédiája: érdemes rá figyelnünk, mert a különböző elf házak közötti civakodásokon túlmenően ismét szó esik az ősi elf ereklyéről, a varázslatos páncélról. Elvithra azt gyanítja, hogy a páncél a Fathien családnál lehet, ők lopták el, s más családokat mártottak be ily módon. Feltehetően a Fathien-birtokon raboskodik Malvolin, Elvithra rokona, akit egy csínytevésen kaptak

CHEAT TIPP

Street Racing Syndicate

Figyelmeztetés a büntetés helyett:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt a *LETMEGO* kódot üsd be. Ezután, ha a street mode-ban játszol, az első három alkalommal, amikor megállít a rendőr, megúszod figyelmeztetéssel.

Ingyenes szerviz:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt a *FIXITUP* kódot üsd be.

Pac-Man matrica:
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt a *GORETRO* kódot üsd be.

Az 1999-es Mitsubishi Eclipse GS-T megszerzése (arcade mode):
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt az *IGOTGST* kódot üsd be.

A Mazda RX-8 megszerzése (arcade mode):
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt a *RENESIS* kódot üsd be.

Az 1996-os Toyota Supra RZ megszerzése (arcade mode):
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt a *SICKJZA* kódot üsd be.

A Subaru S202 STi megszerzése (arcade mode):
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt a SICKJDB kódot üsd be.

A 2004-es Toyota Celica GT-S megszerzése (arcade mode):
A főmenüben vidd be a Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt, ezzel megnyitod a csalás képernyőt. Itt a *MYTCGTS* kódot üsd be.

Ingyenes Nitro feltöltés:
Miután felszereltetted a közepes, vagy nagy méretű Nitrót, tegyél fel egyel alacsonyabb szintűt, majd újra az első méretet. Ezután lépj ki, a költség 0$ lesz.

Psychonauts

Összes képesség
Üsd be az X, X, F, E, Tab, F kombinációt.

Összes képesség maximumra fejlesztése
Üsd be a Tab, Egérgörgő, Tab, E, X, E kombinációt.

Összes lőszer
Üsd be az Egérgörgő, Space, Tab, Tab, F, X kombinációt.

Összes nyílhegy
Üsd be a Space, Egérgörgő, E, F, Bal egérgomb kombinációt.

Teljes életpont
Üsd be a Tab, E, E, X, Space, Egérgörgő kombinációt.

Összes tárgy
Üsd be az Egérgörgő, X, E, E, Jobb egérgomb, Tab, F kombinációt.

rajta, s akit most ily módon túszként használnak fel, hogy Elvithra ne mondhassa el, mit tud. Most már elég sok információnk van a páncélról, keressük fel hát Galebriandot, az elfek uralkodóját.

The Hall of Lords

Galebriand színe elé csak akkor juthatsz, ha azt a választ adod az őröknek a jöveteled célját firtató kérdésére, hogy az Argalia páncélról hozol információt. (Sőt, azt is ki kell jelentened, hogy meg tudod találni azt.) Most pedig a játék egyik legaljasabb húzása jön: a király színe elé járulva teljesen mindegy, hogy a párbeszéd-lehetőségek közül melyiket választod (hidd el nekem, mindet kipróbáltam), a végén így is, úgy is te húzod a rövidebbet. A király az oldalán álló Vecus Fathien nevű tanácsadójához fordul, s ő minden esetben azt javasolja, hogy kerülj az ősi elf istenítélő eljárás alá: ha túléled, a király hajlandó szóba állni veled. (Mondtam én, hogy rosszfiúk ezek a Fathienek…) Nincs más választásod, ki kell állnod a próbákat. A játék egyik legnehezebb része következik, ezért javaslom, alkalmazd a bevezetőben leírt módszert, hogy esetleges elhalálozásod esetén ne bukd el a karakterfejlesztésre szánható pontjaidat.

Az első teremben különböző méretű oszlopokat láthatsz, s három ajtónyílást, melyből az egyetlen elérhetően egy elf szellem ereget rád nyilakat. Ne állj le harcolni, időigényes és felesleges. Ugrálj fel az oszlopokon, s amikor az ajtónyílás előtti oszlopon állsz, közvetlenül a szellem előtt, somj oda neki egy nagyot, hogy hátratántorodjon. Ek-

kor ugorj át az ajtónyílásba, s rohanj el az elf mellett: csodák csodája, a szellem köddé válik. A kis folyosó végén egy kapcsoló a talajon: lépj rá, s a nagyteremben immár elérhető a következő ajtónyílás is. Az előbb leírt játékot kell eljátszanod ismét, majd a harmadik ajtó esetében is, csak az utolsónál már nem kapcsolóba botlasz, hanem a következő próba helyszínére érsz. Mentés, aztán irány tovább. Egy nagy teremben állsz, széles oszlopok osztják meg a teret, középen pedig egy ráccsal körülzárt kapcsoló. A rács kinyitásához az oldalai mentén elhelyezett kis tartókba kell a beleillő ékkövet elhelyezned; ezeket a teremben található ládákban találhatod meg. A keresgélés és a ládanyitogatás (különösen, ha alacsony a disarm és a lockpick képességed) elég idegesítő dolog, de ezenközben egyre több szellem özönli el a helyet. Ismét csak azt tudom mondani, nem érdemes harcolni velük, mert többnyire úgyis te húzod a rövidebbet, koncentrálj inkább az ékkövek megszerzésére. Ha ez megvan, irány a következő terem.

Egy keskeny palló vezet egy vízzel telt medence fölött, a pallónak azonban egyszerre csak vége szakad, ellenben balra és jobbra egy-egy kapcsolóhoz vezet az út. Oda kell menned ezekhez, s rálépve aktiválni a palló egyenesen előre vezető újabb elemét. Ez egyszerűnek tűnik, de hogy mit csinálj azzal a kb. kettő-négy elf szellemmel, akik közben ütnek meg lőnek? Gondolj róluk valamit szépet, és próbáld meg kikerülni őket! (Ne hagyd, hogy a vízbe lökjenek, mert az biztos halál. Ami azt illeti, én nem találtam kiutat a medencéből. Ha valaki felleli, dobjon meg egy e-maillel, mert fúrja az oldalam a kíváncsiság: komolyan gondolják a játék készítői, hogy van olyan pont, ahol csak a load game varázslat segíthet?) Ha így végigjutottál a pallón – még kétszer kell a leírt manővert eljátszanod –, jön a próbatétel nagy finéléja. Itt viszont már harcolnod kell, mert mást nem tehetsz. Egy kicsi teremben rád szabadul egy csomó szellem, s csak ha legyőzöd őket, akkor ereszkedik le egy lift, amelyen feljuthatsz Galebriand trónтermébe.

TUDTAD-E?

A játékban van lehetőség kombózásra is – igaz, nem Mortal Kombat szinten. Ha fegyveres képzettségeid elérnek egy szintet, s fejleszted akrobatikai képességed is, néhány speciális ügrással és varázslattal gyarapodik harci mozgásrepertoárod.

Galebriand igen meglepődik, hogy életben talál minket, s megint tanácsadójához fordul. Most már Fathien sem mondhat mást, mint hogy ha nem hiszünk az ártatlanságában, menjünk el családi birtokára, Ulmba, s kutassuk át a várat tetszésünk szerint. De valahogy olyan sandaképű ez a fickó, tuti rosszban sántikál… Irány Ulm!

Amint Ulmból a páncéllal visszatérünk, Galebriand nem győz hálálkodni nekünk. Vecus Fathien nagyon ideges, nekiront a királynak, üssük le a fiút, növelve a király hálájának mértékét. Galebriand egy varázskardot ad nekünk (Elwen Sword of Speed), de ami ennél fontosabb, átnyújt egy varázstárgyat (Magic Mirror), amely megnyitja Emmindor, a varázsló lezárt tornyát. Induljunk is rögvest oda.

Temple of the Empyrean

Az elfek temploma, s benne a pap, egy bizonyos Orlan Drey, aki hivatásáért vállalta, hogy szakít családjával, a Dreyházzal. Ez igazán megható, de minket jobban érdekel, hogy Emmindorhoz bejussunk. Erről barátunk csak annyit tud mondani, hogy keressük meg Lord Galebriandot, az elfek uralkodóját. Ám legyen… Ami a templomot illeti, elég gáz, de éppen üresek a készleteik, így semmi varázscuccost vagy gyógyító italt nem tudsz itt vásárolni.

The Hall of Weaponry

Az elf fegyvertár. Akad itt néhány hasznos tárgy: pajzsok, vállvértek, övek, gyűrűk. Érdemes néhányat bespájzolni, jól jöhetnek akkor, ha az ellenfelektől begyűjtött cuccosok nem kompatibilisek a hősöd képzettségeivel.

The Great Tower

Emmindor, a varázsló lakhelye. Csak azután tudunk ide bejutni, hogy Ulmból visszaszereztük a páncélt, s eljuttattuk Galebriandnak. A tornyot a Galebriand által adott varázstükör nyitja, bent pedig Emmindor segéde, Elendor fogad. Itt van egy kis csalafintaság: a segéd nem enged be minket, akármit is teszünk, kivéve, ha ez az akármi a távozásunk. Ahogy kilépnénk az ajtón (figyelj, meg is kell nyomnod a kijáraton a Shift gombot!), utánunk szól, hogy a mestere mégis fogad.

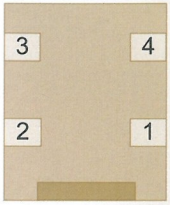
Emmindorhoz egy liften jutunk fel. A varázsló legnagyobb sajnálatunkra nem tud túl sokat mondani egykori jóbarátja, Galdryn kürtjéről, s a legtöbb, amit javasolni tud, hogy vigyük el a varázstárgyat Galdryn egykori kastélyába, Talendorba. Átad egy varázstárgyat, egy gyűrűt (Ring of Talendor), ez fogja

biztosítani, hogy bejuthassunk Galdryn titkos szobájába (Chamber of Spirits). A beszélgetés közben megjelenik Volgar asztráltesteː s megtámad minket. Hiába ütöd, nem ér semmit: ne harcolj vele, hanem használd a kürtöt, erre szertefoszlik. Emmindor csak néz, mint a vakond, aki lefejelte a rotációs kapát, mi meg sürge indulunk Talendorba.

Amint Talendorból visszatérünk, s beszámolunk Galdryn titkos üzenetéről, Emmindor néhány további információval lát el minket a Hatalom Ereklyéivel kapcsolatban. Számunkra legfontosabb mondandója mégis az, hogy Ellowyn megtalálásában segíthet nekünk egy bizonyos Staroxia, a Mennyei Rend egykori vezetője, aki jelenleg egy elhagyott toronyban él valahol az Elfeledett Földeken. Mindenesetre a mi dolgunk most az legyen, hogy nekiindulunk vissza Fargrove-ba, hogy Davenmor úrnak is beszámoljunk mindarról, amit eddig megtudtunk.

ULM

Ulm valójában nem város, csak egy vár. Itt él az általunk tolvajlással gyanúsított Fathien család. Az erődítménynek lényegében három szintje van: a földszint, ahol a nagyobb termek találhatóak, egy emelet (vagy inkább félemelet), és lent pedig a kripták. A feladatunk roppant egyszerű: mivel Galebriand bizalmasa, Vecus Fathien azért küldött minket ide, hogy innen élve többet ne kerüljünk ki, s ezért az itteniek mindent meg is tesznek, nincs más tennivalónk, mint mindenkit jól lekaszabolni. A Dreyelfek a könnyebb ellenfelekhez tartoznak, az őrgárda elit-tagjai azonban már keményebbek. Két Fathiennel is meg kell küzdenünk. Myrus Fathien őrzi azt a kulcsot, amellyel az első szint és a félemelet ajtajait nyitogathatjuk (Fathien keep key), a kinyitott emeleti ajtók egyike mögött pedig ott lapul a másik testvér, Demus Fathien, aki a kripták kulcsát őrzi (tomb key). A Fathien testvérek nagyon durvák és roppant szívósak, de most elárulom nektek a szuper titkot: képességeiket meghaladja, hogy akár csak egy asztal lapjára is utánunk másszanak (ó, az a mesterséges intelligencia!). Szóval, mit tesz a szemfüles játékos? Lekardozza a csúnya kis elfeket, s mikor már csak Fathien marad, elcsalja az ebédlőbe; ott egy asztalra áll, s szépen addig nyomkodja az akciógombot, míg a bamba elf életereje mind egy szálig elfogy. Íme, ilyen egyszerű, s ráadásul sok-sok tapasztalati pontot hoz a konyhára. A második Fathien-testvér legyőzése után irány a pince. Ide egy lifttel juthatunk le, s most már van kulcsunk a kriptákhoz is. Van a csatornarendszernek egy olyan része, ahol oszlopokon kell átugrálnunk a szennyvíz fölött, hogy folytathassuk utunkat a szemközti folyosón: itt őrzik a szerencsétlen Vetrian Malvolint, akiről Elvithra beszélt nekünk Arindale-ben. Vetrian kiszabadítása fölött érzett hálája jeleként elárulja, hogy tudja, hova rejtették a mágikus vértezetet. Nyomban induljunk is le a kriptákhoz. Itt egy kis termet lelünk, ahol négy kapcsoló van a falon, valahogy így:



Ám mielőtt a kapcsolókkal foglalkoznánk, baktassunk el a folyosón a másik irányba is, ahol egy kis beugróban találhatunk egy rudat (skull level rod). Ezt vigyük magunkkal, mert szükség lesz rá. Szóval vissza a kapcsolós terembe: nyomd meg az alábbi ábrán egyes és hármas számmal jelölt kapcsolókat (a ketteshez te ne nyúlj, a négyes macerálása gondolataid ne kísértse…).
A folyosókon továbbhaladva (helyesebben úszva, mert innen már a csatornában közlekedünk), eljutunk egy kis platformra, ahol a korábban említett rudat fel kell használnunk, ekkor kinyílik a tőlünk jobbra nyíló rács (persze csak akkor van jobbra, ha nem forgolódsz össze-vissza, mint a mérgezett egér, hanem szépen menetirányban kapcsolgatsz). Irány arra, míg egy kisebb teremben a falon találhatunk egy kapcsolót (ez nem túl nagy, de azért jól látható). Ha azt megnyomod, kinyílik a titkos ajtó, s bent láthatod a varázspáncélt. Mielőtt belépnél, készíts egy mentést, mert itt van az a bevezetőben említett csúnya bug: előfordulhat, hogy a benti harc után nem nyílik ki az ajtó, s te örökre bennragadsz. Tehát a harc: amint az emelvényről leveszed a páncélt, az ajtó becsukódik mögötted, s előjönnek a rusnya csontvázak, meg egy Fathien szelleme. Győzd le őket, s irány vissza Arindale.

TALENDOR

Talendornak már a megtalálása sem könnyű. Vagy elindulsz az Emmindor által javasolt úton, északi irányban, s kissé északkeleti irányban átúszol egy tavon (Lost Lake), vagy elindulsz vissza Fargrove felé, s a hármas elágazásnál a Bolen Fields felé veszed az irányt, gondosan ügyelve arra, hogy onnantól már mindig tartsd az északi irányt. Talendorból már csak romok maradtak, és persze a mágiával őrzött titkos szoba. A szobában helyezzük Galdryn kürtjét a bejárattal pontosan szemközt lévő emelvényre, s ezzel a művelettel beindítjuk Galdryn egykor rögzített „vészüzenetét".
A szellem (vagy holofelvétel – kinek hogy tetszik), elmondja, hogy a Mágusok Köre annak idején öt varázstárgyat készített, a Hatalom Ereklyéit (Relics of Power). Ezek feladat az, hogy megvédjék a gonosztól a világot, mégpedig úgy, hogy egy helyre gyűjtve a kiválasztottba töltik hatalmas va-

rázsenergiájukat. A kiválasztott ki más lehetne, ha nem a mi hősünk? Feladatunk tehát adott: gyűjtsük össze a további négy varázstárgyat, s hozzuk őket ide vissza, Talendorba. Galdryn azt is elmondja, hol találjuk ezeket: egyet a Battlefields of the Dead nevezetű helyen, egy másikat a Sagathian Moors lápvidéken, egyet a Vale of Ruinban, s a legfontosabbat pedig Fargrove-ban egy bizonyos hölgynél, aki nem más, mint a király lánya. Galdryn azt mondja, őt keressük meg először. Hm, ez elég ciki... Galdryn ugye nem tudhatja, hogy a lányt éppen keresi az egész ország. Nincs mit tenni: menjünk vissza Emmindorhoz, hátha ő ki tud sütni valami okosat (meg egyébként is kérte, hogy számoljunk be neki arról, mit tapasztaltunk Talendorban).

BOLEN FIELDS

Bolen Fields megtalálása remélhetőleg nem lesz nehéz, hiszen az útelágazást már akkor is láthattad, amikor Arindale felé tartottál. A Bolen Fields-nél sátrakat látsz felverve, ott kell kószálnia Lord Graemere-nek valahol, ha épp nincs ott, várj egy picit, elő fog kerülni.

Amikor összefutsz vele, elmondja, hogy fia hollétéről semmit nem tud, Ellowynről is csak annyit, hogy a közelben kellett volna találkoznia vele, ám katonái a lányt sehol sem lelik. Azt viszont megsúgja, hogy Fargrove-ban van a fogadóban egy leány, bizonyos Mara, aki az ő beépített embere, őt kellene megkeresni, hátha többet tud mondani Valdene (ő a lord fia, ugye, emlékszel még?) és a lány hollétéről. Hát jó, menjünk vissza Fargrove-ba (most kivételesen ne ugorj vissza a szövegben, hanem maradj itt, s olvass tovább): irány a fogadó. Mara nevű lány sehol, de ha a titkos jelszót eláruljuk Gileah-nak (annak a lánynak, akivel korábban már beszéltünk), útbaigazít minket Marához. Szavai nyomán induljunk el a Harrow Ruins felé.

HARROW RUINS

Marát a legkönnyebben így leled meg: menj ki Fargrove-ból a déli kapun, vedd az irányt délnek (a félelmetes Demigoth földek felé), s menj egyenesen addig, amíg meg nem találod az utat vagy a jelzőtáblát a Lake Dread felé. Amikor a tavat elérted, indulj el a nyugati partján, előbb-utóbb rá kell lelned a lányra. (Ha látsz két hidat, egyet balra, egyet jobbra, jó helyen jársz: a jobb oldalin indulj el, de jegyezd meg jól a helyüket, mert visszafelé a bal oldalin kell majd a következő helyszínre menned.)

Marát éppen banditák támadják meg; segíts neki, bár ügyesen harcol, úgy hogy ha akarod, állj úgy a

munkához, hogy neki is jusson. Amint a banditákkal végeztünk, Mara elmondja, hogy ő valójában Lord Graemare lánya, Valdene testvére, s fivére után jár e vidéken. Úgy hírlik ugyanis, hogy Valdene elmenekült Fargrove-ból, de az ellenség erői elfogták. Él a közelben egy bizonyos Vartugg nevű tolvajfejedelem, valószínűleg ő tartja fogságban. Lord Graemare fiáért cserébe büntetlenséget, sőt szövetséget ajánl Vartuggnak egy levélben, melyet Mara most ránk bíz, mondván, ő már nem mer tovább menni (na persze...). Miután Mara távozik (elhalványul az istenadta), induljunk el visszafelé: fel Skuldoonba!

SKULDOON

Arena

Jópofa dolog, próbáld ki! Menj oda a jegyárushoz, Yugihoz (pár lépéssel az aréna mellett), s vásárolj egy jegyet egy küzdelemre. Persze nem néző leszel, hanem neked kell verekedned, ezért az ellenfelet óvatosan válaszd meg. Lépj be az arénába, nyomd le a rád eresztett szörnyet, s szedd össze a bónusz cuccokat (na és persze tapasztalati pontjaid száma is növekszik). Aki játszott a Might and Magic VI részével, ez az egész aréna-játék ismerős lehet, de Skuldoon arénájában még a legerősebb ellenfél is viszonylag könnyen legyőzhető.

Shaman

Skuldoon sámánja, Feros Duul a Nether Magic szakértője. Nála megvásárolhatod azokat a varázslatkomponenseket, amelyek eddig hatékony mágiahasználatod szűk keresztmetszetének bizonyultak.

Vartugg erődje

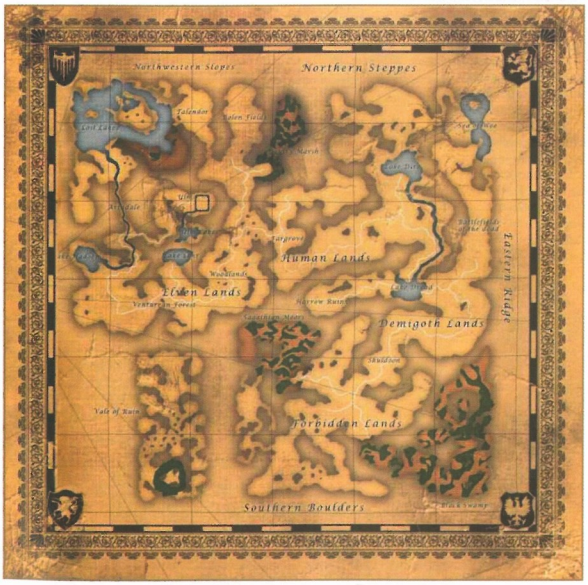
Vartugghoz akkor jutsz be, ha az ajtónállónak is megmutatod a levelet. A szomorú helyzet az, hogy Valdane nem itt van, hanem a Naga-templomban (Temple of the Naga), nem messze ide a mocsárvidéken (Sagathian Moors). Ezt az információt is csak azután árulja el, ha mi sze-

TUDTAD-E?
A játék honlapján megtalálhatók a mellékküldetések, és némi kis infó arról, hogy hogyan kezdj nekik.

mélyesen az életünkkel vállalunk garanciát arra, hogy Lord Graemare valóban büntetlenséget ad neki a korábban elkövetett disznóságaiért, valamint ha azt is vállaljuk, hogy Valdene véréből viszünk neki egy fiolányit (az üveget ő adja hozzá). Hogy ez minek neki...? Nos, harcra fel, irány a Sagathian Moors! Majd adunk mi a rosszarcú nagáknak! E szent elszánással rohanjunk ki Skuldoonból, az útjelző táblák útmutatásai szerint irány a lápvidék. A mocsárhoz érve úgy találod meg legkönnyebben a templomot, ha követed a mocsár szélét: ezzel ugyan nagy kört írsz le, de legalább nem tévedsz el. Hamarosan felsejlik előttünk a templom. Lépjünk be a kapuján...

Nos, egyelőre ennyi. A következő számban megszerezzük a Hatalom Ereklyéit, s pontot teszünk az ügy végére. Kérlek benneteket, ha a játék során olyan dolgokra bukkantok, amelyeket nem említettem, s amelyeket fontosnak ítéltek, hogy tudassátok a többiekkel, küldjetek egy e-mailt: ígérem, minden ilyen észrevételt közzé fogok tenni.

Tarcsa Zoltán



CHEAT TIPP

The Sims 2

Játék közben nyomd le a [CTRL] + [SHIFT] + [C] kombinációt a konzol megnyitásához. Ezután üsd be az alábbi kódok egyikét.

Kaching - plusz 1000 simoleon
Motherlode - plusz 50000 simoleon
nosocialworker – nincsen szociális munkás
slowMotion # - játék sebességének átállítása # (0-8)
aging -on – öregedés bekapcsolása
aging -off – öregedés kikapcsolása
moveObjects on – objektumok mozgatásának bekapcsolása
moveObjects off - objektumok mozgatásának kikapcsolása
autoPatch -on – automatikus update bekapcsolása
autoPatch -off - automatikus update kikapcsolása
deleteAllCharacters – összes Sim eltüntetése (Neighborhood nézet)
twinsr2cute - ikrek
stretchskeleton # - a Sim-ek nagyítása / kicsinyítése
expand – konzol ablak méretének megváltoztatása
help Show – parancsok listája
exit - kilépés

További cheat kódok:
A következő kódok használatához először a "*boolProp enablePostProcessing true*" parancsot kell begépelni a konzolba. Ezután már használhatod az alábbi kódokat.

bloom rgb # - Blur effect (0.0-1.0)
vignette # # # - Blur a képernyő szélén (0.0-1.0)
filmGrain # - szemcsés képernyő (0.0-1.0)
letterBox # - Letterbox effect (0.0-0.4)

American Civil War: Gettysburg

Játék közben írd be egymás után a következő kódokat: "*iamacheater*", "*catdebug*", "*catedit*". Megnyílik egy menü, ahol megváltoztathatod a játék különféle opcióit. Emellett beütheted az alábbi kódok egyikét.

bedit – felszín megváltoztatása
safemouse – biztonságos egér mód
moviecapture – mozi mentés mód

Cossacks 2: Napoleonic Wars

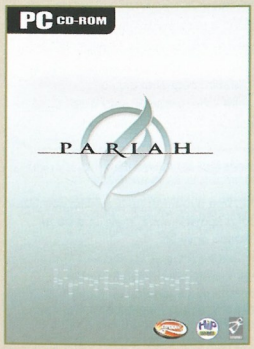
Játék közben nyomd le az [ENTER] gombot a konzol megnyitásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét

deposits – erőforrások megszerzése
scout – térkép kijelzése
walkover – azonnali győzelem

PARIAH

Még a bejelentés táján nagyon megörültem a Pariah-nak, elvégre a Digital Extremes fejlesztette. Ahogy fokozatosan áramlott az információ a projektről, a várakozási listámon is egyre jobban kúszott felfele a program. Mikor már elért egy vészesen magas szintet, akkor kijött egy multiplayer demó, és ennek átlagossága szörnyű pofonként lepett meg. Nem erre számítottam. Most, hogy végigjátszottam a teljes játékot, kiderült, hogy a történet nemhogy átlagos, de még a közepes szintet is csak alulról cirógatja. Mindezek ellenére a Pariah nem rossz iparosmunka, de hiányzik belőle a szív és lélek faktor.

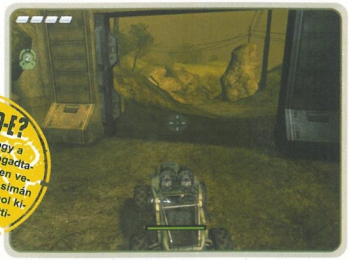
- **CD Link: trainer, háttér**
- **Fejlesztő: Digital Extremes**
- **Kiadó: Groove Games**
- **Megjelenés: 2005-Május-03**
- **Kategória: FPS**
- **Honlap: www.pariahgame.com**



Crash Site

Van egy hatalmas feladatom mindenki számára. Lehet, hogy nagyon nehéz lesz, lehet, hogy sokaknak nem fog menni első nekifutásra, de próbálkozni kell! Szóval a beugró task: térjünk magunkhoz az eszeveszett minőségű, és kivitelezésű intrómozi után… Látom, rengeteg ember elhullott, de a maradék kis csapatot most végig fogom kísérni a Pariah tizennyolc akciódús, ámde kissé rövid pályáján. A bevezető animáció után az életben maradtak vegyék át karakterük felett az irányítást. Aki már játszott first person shooterrel az elmúlt pár év során, az bizony nagyon otthonosan fog mozogni itt, mivel a Pariah is száz százalékban a már jól ismert gombokkal irányítható. Nosza, induljunk neki az edvencsörnek. Körülöttünk mindenhol a lezuhant sikló roncsai vannak, szinte még izzik a talaj a becsapódás nyomán. A prioritási listánk elején a lány cryo-szarkofágjának felkutatása áll. Útközben kapjuk fel a gyógyító cuccot, és adjunk magunknak egy-két lövést belőle. Folytathatjuk utunk, de szerencsére 30 méter után megtaláljuk a lányt, igaz, már felengedett a kicsike. Találkozunk az egyik őrrel is, aki egy jól irányzott váll-lövéssel kiiktatja a harcos kedvű fehérnépet. A röpke kis átvezető animáció után fegyvert kapunk, melyet azon nyomban lövöldözésre kell felhasználnunk. Miután elintéztük az életünkre törő rosszfiúkat, iramodjunk kopasz bajtársunk után, ő talán tudja a kiutat erről a helyről. Egy kis futás után belebotlunk egy határozottan jól működő, ellenségekre kalibrált automata gépágyúba, mely azonnal darálthúst csinál belőlünk, ha a közelébe merészkedünk. Szerencsére kopasz barátunktól jobbra ösvény vezet fel a közeli dombra, ahol a gépágyú vezérlőterme van. Itt csak egy késhegynyi harc vár ránk, és már rohanhatunk is vissza simafejű útitársunkhoz. Sajnos ő bekapott egy lövést, úgyhogy egyedül kell folytatnunk az erdőkerülést. Kinyílt a közeli rács, szóval serényen nekilódulhatunk az emelkedőnek. Szépen törjünk csak utat magunknak. Egyszerű a séma: amerre ellenség van, az a helyes útirány. (Másfele pedig nem lehet menni, így a dolgunk több mint egyszerű.) Némi botorkálás, egy kevés harc, és el is érünk a pálya végét jelképező fehérségbe.

TUDTAD-E?
Tudtad-e, hogy a Pariah kritikai fogadtatása meglehetősen vegyes? Néhol csak simán közepesnek, máshol kicsivel átlag fölöttinek értékelték.



Forest

Tulajdonképpen még mindig az előbb megismert szimpatikus kis erdőcskében rójuk a métereket, de ez már egy másik pálya. Akárhogy is, nekünk mindössze annyi a feladatunk, hogy felkössük legmintásabb boxeralsónkat, betárazzuk a fegyvereket, magunkra öltsük a Rambo-nézést, valamint a kickass-attitűdöt, és már kezdődhet is a nagybetűs móka. Óvatosan kúszunk ki ebből a nyirkos, low-poly barlangból. Nem kell elsietni, mert kint a hasadék szájánál egy tonnányi lőszerrel felszerelt, terepszínbe öltözött ellenséges szakasz vár reánk. Újfajta fegyvereket is bevetnek ellenünk, itt kap először szerepet a gránátvető. Nos, a Pariah-ban ez a legellentmondásosabb fegyver, de én imádom. A játék kilencven százalékát ezzel teljesítettem. Miután végbement a „Patakparti Mészárszék" néven elhíresült cselekmény, vegyük az irányt a géproncs felé. Üreges a drága, úgyhogy lazán átmászkálhatunk rajta, természetesen folyásiránnyal szemben. Egy ordas nagy horda vár ránk, ahogy kiteszszük a lábunkat ebből a komfortos kis géptörzs-darabból, amelyet fedezékként továbbra is kiválóan használhatunk. (A dzsungelharc egyik nehézsége, hogy fedezékből kevés van, szóval minden kis szikladarabot nagy becsben kell tartanunk.) Maradjunk a forrás a bal partján, mivel csak innen vezet tovább ösvény értelmes helyre. Kis

gyaloglás után elérünk az őrtoronyig. Megcsodálhatjuk a fizikai motor képességeit, ha a gránátvetővel megkínáljuk az építményt: kártyavárhoz hasonlóan dől összse a monstre kőhalom. Rohanás fel a romok mögött található dombra, ezután mászszuk meg az építményt! A legeslegtetején megtaláljuk a hídvezérlő modul érintőképernyős központi egységét. Ezt szépen kapcsoljuk be, majd csorogjunk le az immáron nyitott átkelőhöz. Keljünk is át, de vigyázat: soksok katona állja utunk. Szűk a hely, sok enemy: úgy hangzik, mintha a gránátvetőt hívnák az ősi szellemek. A tisztogatást követően szélsebesen szaladjunk be az erdő sűrűjébe, ahol további küzdelmek árán juthatunk csak tovább. A szembetűnő, és egyetlen építményre kaptassunk fel, ezt követően a jól látható ajtón menjünk be.

Reservoir

A víztározó. Aki már horgászott, az tudja, hogy milyen jó kis terepnek bizonyul egy-egy ilyen létesítmény. Bőséges halállomány... De ezt most hagyjuk, hiszen nem ártana megtalálnunk Karinát. (Mióta kikerült a cryo-szarkofágból, igencsak hűvös lett a személyisége.)

Kezdetnek használjuk az egyetlen működő ajtót. Készüljünk fel egy nagy csetepatéra, mert itt kint bizony sokan és gyorsan igyeknek majd elvenni félve féltett kincsünket: az életünket. Vívjuk hát meg ezt az egeret nem kímélő csatát (az oszlopok kiváló fedezéknek bizonyulnak!), és a harc porának elültével másszuk meg az előttünk tornyosuló lépcsőt. Fel is érünk egyhamar az irányítóterembe. Szokás szerint itt sem fogadnak minket tárt karokkal, de mi azért legyünk udvariasak, és viszonozzuk hasonlóképp a szívélyes fogadtatást. Másszunk le a kissé eldugott létrán az alsó szintre, ezután kapcsoljuk be az érintőképernyős konzollal a masinériát. A nehezén már túl is vagyunk. Másszunk vissza a vezérlőbe, majd ezzel a lendülettel hagyjuk is el a helyiséget, végül a közeli konzolon hívjuk a gondolát. Pattanjunk fel a szállítóeszközre, de már útközben élesítsük a fegyverarzenálunkat, mert az ellenállás a túloldalon sem csekély mértékű. Amennyiben átértünk, és az ellenség is a múlté, úgy bemehetünk a kapun, ahol újabb gondolautazás vár ránk. Ahogy felérünk a felső szintre, egyből nekünk esik mindenki – jó szokásukhoz híven –, de mi ne is törődjünk velük, úgyis nálunk van az erőfölény. Egy-két ajtó van előttünk, mindegyik mögött küzdelem. Nem fogunk eltévedni, és komolyabb sérüléseket sem fogunk szerezni egészen addig, míg el nem érünk a kis hídig. Itt aztán a nyakunkba szakad szinte az egész légió, mintha végeláthatatlan sorokban állnának az életünkre szomjazó katonák.

A tömegjelenetek aktív és állandó szereplője a gránátvető, ezt ne feledjük el. Ezt a sereget verjük szét, azért, hogy továbbvigyen minket megint a gondola. Mikor újra stabil építmény van a lábunk alatt, elkezdhetjük megostromolni az irányítótermet. Bent másszunk fel a létrára, kapcsoljuk be a szerkezetet, ezt követően, pedig mászszunk vissza a szállítógondolára. Az ellenállás ekkor már elenyésző lesz, nem eshet komoly bajunk. Utazgassunk tovább, érkezzünk meg épségben, küzdjünk meg a gonosz zsoldosokkal, végezetül menjünk át a pálya végét szimbolizáló ajtón.

Escape From The Reservoir

Vegyük elő legeslegjobb célzótudásunkat, igyunk egy kis nyugtató hatású mentateát, hogy még véletlenül se remegjen a kezünk. Amikor felkészültünk, egyből csapjunk is a lovak közé. Lent láthatjuk az ellenség egy kisebb csoportját egy központi elem körül. Amennyiben ügyesek vagyunk, úgy egy-két jól irányzott, gránátvetőből leadott lövéssel történelemmé varázsolhatjuk az egész alant látható szakaszt. Ezt segíti elő egyrészt a meglepetés ereje, valamint nem kis részben

hozzájárul a robbanóhordók tömege a helyszínen... Ezzel meg is volnánk. Kicsit ugyan felboldult a bázis, de oda se neki. Induljunk el a központi téren átívelő hidak felé, keljünk is át rajtuk. Határozott léptekkel ballagjunk le a lépcsők segítségével a főtérre, és Schwarzenegger-stílusban szórjuk az áldást minden mozgó tárgyra és lényre. Mikor már kicsit elült a harc pora, egy szép ugrással be is pattanhatunk az udvaron parkoló buggy volánja mögé. Jól hangzik, hogy egy ilyen járgányt irányíthatunk, azonban mindenki legyen tisztában azzal a ténnyel, hogy nagyon öntudatos, akaratos kis gépezettel van dolgunk, melyet szinte lehetetlen normálisan terelgetni. Tegyünk meg néhány kört itt a bázis területén, majd ha minden klappol, keressük meg a drótkerítést. A kocsi beépített fegyverzetének segítségével amortizáljuk le ezt a térelválasztó elemet, és száguldjunk le ki erről az őrült helyszínről. Elég rövid autókázást követően megérkezünk a támaszpont fő-főbejáratához, melyet annak rendje, s módja szerint szépen védenek az ellenséges csapatok. Autóból vagy gyalog lövöldözve, de meg kell szabadulnunk tőlük. A gyilkolászást követően másszunk be az épületbe, keressük meg a kapunyitó mechanizmust, és használjuk. Pattanjunk vissza a járgányba, hajtsunk tovább. Természetesen

TUDTAD-E?

A Pariah-t az a Digital Extremes készítette, akik annak idején besegítettek még az Unreal első részének készítésébe is.

most sem gurulhatunk sokáig, mert egy egész termetes útakadály gátol minket a továbbjutásban. Verdát elhagyni, majd a jobbra található ösvényen induljunk el a domb tetejére. A hídon vívjuk meg a felkínált csatát, ezután folytassuk utunk. Hamar a hatalmas kapuval szemben találjuk magunkat, melyet természetesen ki kell nyitni. Hol van a nyitómechanizmus? Naná, hogy az épületben. Ostromoljuk meg a közeli építményt, tárjuk ki a gigakaput, így végzünk is ezzel a pályával.

Hot Pursuit

Bizony, most mindenkinek félre kell tennie a férfiúi büszkeségét, ugyanis kisebb szentségtörés a következő rész. Nem vagyok hímsoviniszta, félre ne értsenek a kedves hölgyolvasók, de ez a rész gonosz: Karina mellett, az anyósülésen kell végigzötykölődnünk ezt a pályarészt, konkrétan a tüzér szerepét töltjük majd be. Bizony, a lány vezeti az autót, ami az AI-nak hála viszonylag simán gördül át a legnehezebb akadályokon is, ám a női sofőrökkel szemben élő sztereotípiák itt is megtalálhatók. A küldetésnek két komolyabb gócpontja van, ahol lehetőség van elhalálozásra: a lány alatt kétszer lefulad a járgány. Az első motorleállás során nyissuk tágra szemünket, mert minden irányból özönlenek majd az ellenséges rosszcsontok. Itt lehet sokat veszíteni az autó „életerejéből". Rendkívül gyorsan kell elintéznünk a gyalogosokat (vigyázat, az egyik gránátokat hajigál!), hogy amikor megérkezik a motorizált ostrom, akkor fogadni tudjuk őket. Ezt követően Karina újra beindítja a buggy-t, és már száguldunk is tovább. Út közben még néhány enemy-verdát kilövünk, átugratunk egy hídon, majd… megint lefulladunk. Gyalogosok ezúttal nem törnek az életünkre, csak motoros rosszcsontok. Maximális odafigyeléssel törjük le a támadókedvüket, nehogy az utolsó másodpercekben robbanjon fel alattunk az elgyen-

gült autó. Mindezek után Karina újból megbütyköli a terepjárót, úgyhogy száguldhatunk is át a következő pályára!

Communication Tower

Nahát, a nagy autókázás közepette nem átallott ránk esteledni. Karina kilök minket a buggy-ból, mondván, hogy jobban járnánk, hogy ha a Communication Towert ostromolnánk. Rendben van, úgy is mindent a nők irányítanak, nekünk mindössze az irányítás illúziója marad meg. Na mindegy, vegyük kézbe kedvenc fegyverünk, és csapjunk a közepébe.

A járgány mögött van egy szép nagy lejtő. Ezt kell megcéloznunk, erre visz az utunk. Elvileg kétféle verzió létezik eme pálya teljesítésére. Az első a hangtalan, ámde hatékony lopakodás, a második, pedig a már jól bevált puffogtatás. Mivel ez egyáltalán nem egy Splinter Cell-kaliberű osonós játék, én azt javaslom, hogy durrantsuk szét az egész bagázst, méghozzá jó hangosan, és látványosan. Kezdetnek a lejtőn tanyázó ellenségeket szedjük ízekre. Ez nagyobb meló, mint amilyennek első hallásra tűnhet, mivel szép számmal bujkálnak a rosszarcúak a sűrű aljnövényzetben. A fedezékeket most is tartsuk mindig szem előtt, nehogy az életünkbe kerüljön ez a lájtos kis ostrom.

Annyi biztos, hogy a hatalmas puffanásokra, robbanásokra rendesen felkapja a fejét az ellenség, és egy elegáns mozdulattal bekapcsolják a torony riasztóberendezését. Ahogy leérünk a lejtőn, szemben lesz egy kisebb parancsnoki központ, ahol megtalálhatjuk azt a kapcsolót, amely a riadószintet visszaállítja normál fokozatra (csak ekkor juthatunk tovább!). Miután ezzel megvagyunk, elkezdhetjük a Communications Tower ostromát! A völgyben is sokan voltak, de itt még többen tanyáznak. Módszeresen, minél nagyobb távolságból próbáljuk meg szétzilálni az ellenség sorait. Amennyiben mégis közel kerülünk hozzájuk, készüljünk fel, hogy néhány ragtapasz elkél majd a horzsolások higiénikus kezelésére. Könnyen észrevehetjük, hogy már nincs senki a környezetünkben, mert meghalljuk az éjszaka

áldott neszeit, zajait. Ekkor meg kell keresnünk az épület bal-külső oldalán lévő irányítópultot, mely kinyitja az ehhez közel eső ol-

dalbejáratot. Természetesen nem adják oda könnyen az épületet a zsoldosok, de nekünk már semmi sem szabhat gátat. Lőjük ki őket a szomszédos naprendszerbe, bent keressük meg a felvonót, így teljesítettük ezt a küldetést is!

Generator Room

Ez a misszió a változatosság kedvéért idebent, magában a Communication Towerben fog lezajlani. A változatosság kedvéért készüljünk fel arra, hogy már rögtön a pálya elején gigantikus méretű tűzpárbajba keveredünk az ellenséges katonákkal. Mivel zárt térben vagyunk, így túl sok lehetőséget nem kapunk a szabad manőverezésre, viszont áldás is párosul az átokhoz: a gonosz ellenségek szorosan, egymáshoz közel toporognak, ami mit jelent? Bizony, kedvenc gránátvetőnket ismét beizzíthatjuk, mert most aztán lesz munkája bőven!

A kezdeti csatát komolyabb sérülések nélkül is elég lazán megúszhatjuk, feltéve, ha nem állunk saját gránátjaink útjába. Cammogjunk el a csatamezőről addig a liftig, amellyel az előző pályán feljöttünk erre a szintre. Ereszkedjünk egy emeletet, iktassuk ki az ellenállást, majd keressük meg itt lent a lefele vezető nyitott zsilipkaput. Másszunk le a létrán, ahol újabb adag kőkemény küzdelem lesz a jussunk a sikeres lejutásért. Hamar egy elég szép körfolyosórendszerben találjuk magunkat, melyből úgy juthatunk ki, hogy az általa körülvett belső térbe átslatytyogunk. Itt természetesen még több katona vár ránk, nehogy unatkozzunk. Miután itt már eleget bolyongtunk, eljutunk a lifthez.

TUDTAD-E?

A játék kiadója, a Groove Games eddig egyetlen egy nagyágyút sem jelentetett meg. Ez a tendencia a Pariah-val sem változott.

Ezt persze nem vesszük észre, csak amikor közlik velünk, hogy le van zárva. Sebaj, a közelben van egy kisebb irányítóterem, ahova berontva megtalálhatjuk a felvonó-nyitó kapcsolópanelt. Nyomás vissza, használjuk a szerkezetet arra, hogy egy szinttel lejjebb jussunk. Gondolom, mondanom sem kell, hogy itt aztán szépen elszabadul majd a pokol, rettenetes nagy harcok következnek. Lövöldözzünk csak szépen, nyugodtan, mint akit nem zavar semmi. Kaszaboljuk le az egész osztagot, majd használjuk a lépcsőket, hogy lejussunk a nagy generátorok szintjére. Nincs más teendőnk, mint bekapcsolni az áramfejlesztő monstrumokat, és már sarkon is fordulhatunk. Nyomás vissza a lifthez, emelkedjünk egy emeletnyit. A harcokat követően nyomás egészen addig a létráig, amellyel lejöttünk a körfolyosóra.

TUDTAD-E?

A Digital Extremes következő munkája egy, a frissen bejelentett Xbox 360-ra és PS3-ra készülő, Unreal 3.0-ás motorra épülő játék, amely a Dark Sector címet viseli.

Cross Roads

Nem, sajnálatos módon nem vetítik le a Communication Towerben a hasonló című Britney Spears-buktafilmet. Ellenben sajnálatos módon Karina megint eltűnt a szemünk elől, így ismét a fontossági listánk élére ugrott a megtalálása.

Kezdetnek azonban az is megteszi, ha elindulunk az orrunk irányába. Ezen a fránya lejtőn kell ép bőrben lejutnunk, miközben katonák tucatjai igyekeznek utunkat állni. Szerencsére már komoly profikká váltunk a Pariah játékmenetében, úgyhogy ez tényleg nem okozhat gondot számunkra. Mire leérünk, újabb rosszindulatú zsoldossereg lepi el az aljnövényzetet, nekünk természetesen mindezt szigorúan tilos szó nélkül hagynunk. Üssük ki őket egytől egyig, majd vegyük az irányt a közeli őrtorony felé. Már a játék elején megismerkedhettünk a Pariah remek fizikai motorjával, így ezt az építményt sem lesz túl nagy trauma és megterhelés a földdel egyenlővé tenni. Miután szétkaptuk ezt a betonmonstrumot, az exépület romjai mögött simán elsurranhatunk, fel az emelkedőn. Itt nagyon minimális ellenállással találkozhatunk. Kaptassunk csak fel, fel, áthidalva a szintkülönbséget, míg egy kisebb sziklaomláshoz nem érünk. Ezen ügyesen ugrabugrálva feljuthatunk, a tetején lévő izzó drótkerítés résén átbújva pedig rögvest a Vasútállomáson találjuk magunkat. Hasonló a helyzet, mint az előbb, a Communication Towernél: elvileg be kéne osonnunk a bázisra, de mint mondtam, Sam Fishernek már csak a ük-ükunokája él ekkorra, nekünk pedig megyőző tűzerő van birtokunkban. Tehát harcolunk. Már itt lent az udvaron is komoly az ellenállás, de szerencsénkre fedezék is bőven akad.

Pufogtassunk teljes gőzzel, ne hagyjunk senkit sem az élők sorai közt. Miután itt lent mindenki jobb létre szenderült, irány a főépület lépcsője. Szemből nézve, a bal oldalon lesz egy ajtó, amely látszólag zárva van. Mázli, hogy ez csak a látszat, viszont pech, hogy amikor közel érünk hozzá, raklapnyi ellenség áramlik ki

rejtekéből. Amennyiben jó előre odavágunk egy gránátot, és kicsalogatjuk őket, könnyűszerrel átsuhanhatunk eme akadály fölött is. Ugráljunk át a ládákon a hosszúkás terem középső részére. Innen már láthatjuk jobbra-fent a hidat, ahonnan nagy valószínűséggel már lőnek is minket. Vegyük az irányt arra, küzdjünk le minden ellenséget, keljünk át a túloldalra, harcoljunk még egy keveset, majd rohanjunk a terem másik végébe. Itt lesz Karina, akivel gyorsan vonatra is szállhatunk.

Train

Sohasem szerettem túlontúl negatív hangvételt megütni egyetlen írásomban sem, de ez a Train nevezetű pálya valami iszonyatosan félresikerült. Az alapkoncepcióval nincs is baj, de a megvalósítás egészen élvezhetetlen. No, de a kritika oroszlánrészét meghagyom nektek, ítélkezzetek Ti. Én most átalakulok mankóvá.

Na nem mintha túlzott szükség lenne mankóra, mivel egy száguldó vonat elejében vagyunk, és vakmerő feladatunk mindössze annyiból áll, hogy el kell jutnunk a jármű végébe. Milyen egy vonat? Többnyire egyenes. Ez a pályát, önmagát is jellemzi: szerelvények egymásba kapcsolásához híven ez is lineáris.

Induljunk el, harcoljunk, át a következő szerelvényre, harcoljunk, majd át a következő szerelvényre, ezután harcoljunk, ezután át a következő szerelvényre... Ez komolyan így megy addig, míg el nem érünk a hátsó traktusba. Mikor meglátjuk az utolsó kocsit, rögtön feltűnik az ott árválkodó óriási gépágyú. Természetesen mindennek funkciója van, így ez a tereptárgy sem marad kihasználatlanul.

Egy jól koordinált dropshipoffenzíva veszi kezdetét, amelyet annak rendje s módja szerint el kell hárítanunk ezzel a csini kis golyószóróval. Lőjük ki ügyesen a hajókat, ám akármilyen jól is célzunk, néhány biztosan átjut a védelmi vonalon. Egy kocsival hátrébb embereket pakol le az átcsusszant szállítójármű, de könnyen kedvét szeghetjük a kommandósoknak. Csak vágjunk közéjük egy gránátot, ahogy látjuk, hogy ereszkednek. Nem volt ritka, hogy mind a négy rosszfiút egyszerre sikerült a levegőbe repítenem. Az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy hány drop shipet kell lelőnünk ahhoz, hogy vége legyen a pályának. Túl egysíkú a lövöldözés ahhoz, hogy számon lehessen ezt tartani. Amikor végéhez ér a küldetést, azt mindenki időben észre veszi.

Path To Anvil

Valahogy ennek a karakternek – akit megszemélyesítünk –, lehet valamiféle titkos vonzalma a balesetekhez. Nem hiába, orvos a srác... Persze, nem az ő hibája, hogy ismét egy szerencsétlenség áldozata lett, de ez már akkor is elég furcsa. Most éppen az előző pálya folyományaképp egy vonatbaleset túlélője. Jó szokásunkhoz híven először valahogy ki kell keverednünk a roncsok közül, és csak ezután kezdődhet el a nagyszabású móka.

Ismét túlontúl egyszerűnek tűnik majd, amit most írok: le kell jutnunk a völgybe. Ilyenkor lép működésbe a hatodik érzék, és bizony igaza van annak, aki úgy gondolja, hogy hamarosan elszabadul itt a pokol. Ami azt illeti egy másodpercet sem kell rá várnunk: ahogy kikászálódunk a romok közül, már kapjuk is a nyakunkba az áldást. Most nem csak a szokásos arzenál csípős érintését érezhetjük virtuális bőrünkön, hanem bizony egy nagy csapatnyi rakétavetős kommandós is a torkunknak esik! Egyszerre jöhetnek akár

ketten-hárman is, szóval maximális elővigyázatosságot javaslok. A hatalmas lejtő szerencsénkre alaposan meg van tűzdelve kisebb-nagyobb sziklákkal, amelyek kiváló búvóhelyként szolgálhatnak. Bizony szolgálni is fognak, mert ez a csata az egyik legkeményebb ütközet az egész játék során (főleg nehezebb fokozatokon).
Akik ép bőrrel lejutottak a kicsiny völgybe, azok képzeljenek el egy virtuális vállveregetést tőlem, de ne sokáig fürödjünk a diadalittas állapotban, mert a koncentrációra ismét csak szükség lesz! Keressük meg itt a lefele vezető csapóajtót, ezt nyissuk ki, és végül másszunk a föld alá! Az egész bunker tulajdonképpen egy földalatti körfolyosó, de itt kapott helyet az irányítóterem is. Ki kell nyitnunk az Anvil ajtaját (a völgyben lévő zárt kaput), és le kell győznünk az itt hemzsegő zsoldosokat. Miután a panellel szélesre tártuk az Anvil bejáratát, már csak vissza kell másznunk a felszínre, és oda kell mennünk a frissen megnyílt útvonalhoz.

Anvil Courtyard

Végre, bejutottunk ennek a rejtélyes épületkomplexumnak a külső gyűrűjébe! Lélegezzünk mélyeket, majd ha kellően ráhangolódtunk egy kissé idegesítő killing spree-re, azonnal neki is vághatunk a misszionak. Ahogy magunkhoz ragadjuk Jack irányítását, egy pillanatot se vesztegessünk el bárgyú bámészkodásra és méla botorkálásra. Induljunk el az egyetlen járható irányba. Az ablakokon kitekintve rögtön szembetűnik, hogy itt bizony hatalmas nagy hepaj van, harcok dúlnak annak ellenére, hogy mi még a csatatér közvetlen közelében sem vagyunk. Érdekes, szerintem jó ötlet megnézni közelebbről is ezt az egész felfordulást. Vágyunk(?) hamar teljesül, mert nagyjából tíz másodperc sétálgatás után már kint is vagyunk az Anvil egyik belső udvarán. Reflexeket beizzítani, most aztán lőni kell mindenre, ami mozog! Ne törődjünk azzal, hogy egymással harcolnak, mert számunkra mindenki ellenség! Amennyiben kiirtjuk az egyik harcoló felet, a másik ugrik a torkunknak, szóval tanítsunk meg mindenkit kesztyűbe dudálni. A konfliktust követően keressük meg az egyik sarokban délcegen tornyosuló létrát, majd ugyanezzel a lendülettel másszuk is meg. Cammogjunk be a közeli irányítóterembe, itt simítsuk el a csetepaté szálait, végezetül pedig távozzunk a következő ajtón. Újból kiérünk a harcmezőkre, és ismét összetűzésbe kerülünk mindkét, egymással is harcot vívó sereggel. Tegyünk rendbe mindenkit, ezt követően keressük meg a föld alá levezető lépcsősort. Kolbászoljunk le, a kis folyosókon lőjünk le mindenkit, végül pedig addig kóboroljunk, míg a felszínre nem érünk. Vívjuk meg a ránk váró kemény csatát, ezután a dropship roncsok mögött található létrát másszuk meg, végül szeljük át a második irányítótermet ugyanúgy, mint a legelsőt. Ismét csatamezőn vagyunk. Újból keressük meg a föld alá levezető lépcsősort, kövessük a mélyben húzódó folyosórendszert, majd lyukadjunk ki megint a felszínen. Ezt követően – a változatosság kedvéért – egy létrát kell keresni, amelyen felmehetünk az irányítóterembe. (Ez volt az a pont, ahol azt hittem, hogy körbe-körbe járok...) Kitörik az ablak, így a dropship roncsokat igénybe véve sérülés nélkül lejuthatunk a földszintre. Itt egy jármű vár reánk, úgyhogy pattanjunk is a volán mögé. Pusztítsuk el az életünkre törő idegesítő gépeket, majd ha ezzel megvagyunk, a központi lépcsősoron végbemenő csatározások után végre betérhetünk az Anvil-be!

Inside The Anvil

Végre-valahára bejutottunk az Üllőnek becézett épületkomplexum belsejébe. Betárazás és indulás! Hagyjuk el ezt a barátságtalan folyosót, ahol éppen tartózkodunk, és nézzünk izgalmasabb, kalandokat rejtegető járatok felé. Túlzottan hamar megtaláljuk számításunkat, amikor is egy nagyobb hordányi ellenséges természetű egyénbe botlunk. Nincs mese, adjunk nekik egy baráti adag gránátot. Caplassunk fel a romokhoz közel lévő emeletre, és hagyjuk el a ronda helyiséget az ajtón keresztül.

TUDTAD-E?

Tudtad –e, hogy a Digital Extremes-es srácok készítették a 2001-ben megjelent Adventure Pinball: Forgotten Island-et is?

Az arzenál

The Bulldog
Ez a bulldognak becézett extravagáns kézi lőfegyver a gyárból kikerülve még az MXB-4 névre hallgatott. Amikor a hadsereg standard puskájává vált, a bakák vaskos kinézete miatt rögtön ráaggatták a csúfnevet. Megbízható, kompakt és fejleszthető. Az a pletyka járja, hogy az eredeti nevét már nem is ismerik a harcosok.

Frag Rifle
A Pariah világában ez a fegyver a shotgun megfelelője. Érdekes, hogy a rabok mindenféle kacatból, felesleges alkatrészekből, és más puskák különféle alkotóelemeiből rakták össze. Senkit ne tévesszen meg az a tény, hogy nem fegyvergyár tervezőasztaláról került le a jóság, mivel legalább annyira halálos közelről, mint bármely más támadóeszköz.

Grenade Launcher
Személyes kedvencem, a gránátvető. Na nem azért imádom, mert olyan nagyon tökéletes, hanem mert ez az egyetlen normálisan használható fegyver az egész játékban. Egy kicsit fejlesztve mágneses tér alakul ki a gránát körül, amely a környezetében lévő fémdarabokat magához vonzza, így robbanáskor ezernyi srapnel szóródik szét a szélrózsa minden irányába. Veszélyes és halálos.

Plasma Gun
Mikor ezt a fegyvert kézbe vesszük, láthatjuk, hogy némileg eltorzul a kép is. Ez annak köszönhető, hogy a puska tartozéka a védőszemüveg is. Mivel nagy sűrűségű, izzó plazmát lő ki a szerkezet, ez megvakíthatja az óvatlan ellenséget. Azt mondanom sem kell, hogy a Doom plazmavetőjéhez nem érhet fel ez a kispuska.

Rocket Launcher
Nagy hirtelenjében egyetlen first person shooter sem jut eszembe, amelyben ne szerepelt volna a hírhedt rakétavető. Az MV8-as egység eszméletlenül nehéz, lassan töltődik újra, de legalább erőset üt. Az agysejtjeimet megtornásztatva kevés alkalom jut eszembe, mikor ezt a fegyvert használtam.

Sniper Rifle
Érdekes. Ez a mesterlövészpuska az enigmák megtestesítője. Senki sem tudja, hogy melyik rendszerben, melyik fegyvergyár készítette, csak a legeldugottabb helyeken lehet hozzájutni. Ez a legjobb sniperfegyver az ismert galaxisban. Igen hatásos segédeszköz.

Titan's Fist
Ez a fegyverek fegyvere a játékban. Ahova odasózunk ezzel a gyönyörűséggel, ott szem szárazon, és ellenség saját talpán egyáltalán nem marad. Tudósok fejlesztették ki ezt a szerkezetet, de nem katonai célokra, a csúnya védelmi erők azonban rátették a kezüket a tervekre. A többi már történelem.

Healing Tool
Minden doktor standard felszereléséhez hozzátartozik ez a gyógyító eszköz. A csuklóba fecskendezi be az életet adó, regeneráló csodaszert. Természetesen nem kifogyhatatlan, így az ellenséges katonákat jobb megszabadítani a készülékbe való patronoktól.

Mi van a garázsban?

WASP
Jack Mason doktor szívesen pattan eme járgány nyergébe. Ez a háromkerekű, motorbiciklire hasonlító szerkezet rendkívül gyors, és méreténez képes kifejezetten nagy tűzerőt jelent az orrán elhelyezett fedélzeti géppuska. A gyenge páncélzat, valamint a szabadon lévő, védtelen sofőr mégsem okoz nehézségeket annak, aki jól irányítja ezt a kis gépet. Menekülésre, gyors rajtaütésre kiváló eszköz.

Bogie
Arról nincs sok fogalmam, hogy miért Bogie-nak hívják errefelé a buggy-t, de akár Warthog is lehetne a neve, mivel elképesztően látszik az, hogy a Halo-ból emelték át a koncepciót a Digital Extremes-es srácok. A kétszemélyes járgány tetején géppuskafészek, és egy utas által irányítható rakétavető ékeskedik. Nagy tűzerő, jó páncélzat, gyorsaság jellemzi.

Dozer
Már a nevéből is kitűnik, hogy nem egy pehelysúlyú talicskával van dolgunk. Ez a masszív, tankszerű jármű szinte elpusztíthatatlan. Vastag páncélzata rendkívül jól állja a sarat, a tetején lévő Mortar ágyú, pedig igen kemény tűzerőt képvisel. Aki elviseli a Dozer lassúságát, az egy igen komoly, guruló erődítményben érezheti magát.

Érdekes, kanyargós folyosóra érünk, amelyen ha végigfutunk, máris egy szélesebb, magasabb járathoz érünk. Itt megint a már megismert két fél harcol egymással, de nincs olyan szerencsénk, hogy elsurranhassunk közöttük. Lőjük ki az összes gonosztevőt, végül tűnjünk ebből a teremből.
Érdekes, kanyargós folyosóra érünk, amelyen ha végigfutunk, máris egy szélesebb, magasabb járathoz érünk. Itt megint a már megismert két fél harcol egymással, de nincs olyan szerencsénk, hogy elsurranhassunk közöttük. Lőjük ki az összes gonosztevőt, végül tűnjünk ebből a teremből.
Érdekes, kanyargós folyosóra érünk, amelyen ha végigfutunk, máris egy szélesebb, magasabb járathoz érünk. Itt megint a már megismert két fél harcol egymással, de nincs olyan szerencsénk, hogy elsurranhassunk közöttük. Lőjük ki az összes gonosztevőt, végül tűnjünk ebből a teremből.
Mielőtt nyomdahibára gyanakodnátok, vagy kétségbe vonnátok az épelméjűségemet, elárulom, hogy a fenti bekezdés azért szerepel háromszor, mert a játék készítői fogták magukat, és a fenti szakaszt a pályaszerkesztőben Másolás/Beillesztés paranccsal megháromszorozták. Időt azt spóroltak vele, de hogy pofátlan dolog, annyi szent.
Mikor elérünk a lifthez, ennek az unalmas pályának is vége lesz.

Drop Ship

Igen kellemetlen dolog, de bizony elkaptak minket. Ha ez még nem is lenne elég, de a gonosz Stockton betuszkolt minket egy cryo-szarkofágba, így mélyhűtött állapotban érkezünk meg a következő küldetés helyszínére. Misztikus módon magunkhoz térünk, és egy igen furcsa humanoid nőstény kiszabadít minket, de ezzel a lendülettel el is tűnik szem elől. Szép kis megmentő, még megköszönni sem tudtuk…

Köszönetnyilvánításra amúgy sem lenne sok időnk, mert ahogy kézbe vesszük a doktor irányítását, egyből kezdődik is az akció! Egy drop ship bendőjében vagyunk, amelynek persze a két oldala nyitott, hogy a kommandós egységeket minél hamarabb a célterületre tudják juttatni. Rohanjunk át a túlsó oldalhoz, és láthatjuk, hogy egy másik hajó támadópozícióba került. Nem átallnak rakétákat lövöldözni ránk – ezt nem hagyhatjuk annyiban. Mivel még ép a pajzsgenerátora az ellenség siklójának, kárt nem tudunk tenni benne, viszont eljátszhatjuk az élő rakétaelhárító-rendszer szerepét. Figyeljük a hátsó traktusát a gonosz űrhajónak, onnan fogja kilőni a tölteteket. Nekünk mindössze célba kell venni, és egy-egy jól irányzott lövéssel a detonálni ezeket. Ehhez a manőverhez vagy a gépfegyver, vagy a plazmavető az ideális választás, mert gyorsan és pontosan lehet velük lőni. Ne felejtsünk el újratölteni, mert igen kellemetlen lehet beszedni egy-két találatot. Az első részben még csak két rakétát lő egyszerre az ellenséges hajó, de a vége felé durvább lesz az ostrom: három töltet/kör lesz a default támadási minta. Nem lesz különösebb problémánk ezzel a fázissal, úgyhogy át is térnék a következő fokozat részletezésére. Miután a rakétaelhárítási feladatot abszolváltuk, kapunk még egy röpke kis utasítást: lőjük ki az ellenség siklójának ágyúit. Két löveg van, ezeket pillanatok alatt kiiktathatjuk.
A neheze csak most jön, ugyanis ezt követően kinyílik az ellenséges repülő oldalajtója, és nekünk így, többszáz kilométer per órás száguldásnál át kell ugranunk rá. Próbáljunk meg először mindenkit elpusztítani a másik oldalon, és csak ezt követően próbálkozzunk meg az átvetődéssel. A második szintről semmiképp se rugaszkodjunk neki, ugyanis az a biztos halált jelentheti. Miután átérkeztünk, már csak egy nagyobb ostromot kell teljesítenünk. Amennyiben ez is kész van, felmászhatunk a hajó felső részébe, megkereshetjük a mentőkabint, és Mission Completed.

TUDTAD-E?
A Healing Tool és a Titan's Fist kivételével a Pariah összes fegyvere három fokozatban továbbfejleszthető.

Desert Thunder

A játék legnagyobb paranormális jelenségeként fogadhatjuk azt a szerény kis tényt, hogy megint egy baleset színhelyén járunk, újfent sértetlenül másznak ki a mentőkabin roncsai közül. Tudtam én, hogy ez a Doktor Jack valami adrenalin-fetisiszta. Ezért vágott bele a kalandba, ezért töri össze magát állandóan, mert élvezi. Ejnye doki…
Merő véletlenek egymásba kapcsolódása láncot alkotott, amelynek mi éppen csak elcsíptük a végét, így most előttünk pár méterre egy háromkerekű harcibringa ácsorog magányosan. Nem is lennénk igazi Pariah-játékosok, ha nem tulajdonítanánk el ezt a járgányt! Jóval egyszerűbb az irányítása, mint a buggy-nak, úgyhogy csapjunk is a lovak közé. Szélsebesen repesszünk, közben a fedélzeti géppuskával lőjük halomra az ellenségeskedő katonákat. Egész pontosan a blokkolt barlangbejáratig gurulhatunk frissen szerzett mocinkkal, mert ott bizony komoly ellenállásba ütközünk. Igen komoly harchelyzet alakul ki, ám megtarthatjuk az előnyt, ha a fedezékeket aktívan használjuk, és nem botlunk bele a földön elszórt csipogó aknákba. A küzdelem után másszunk át az akadályon, majd pattanjunk be a barlang másik végében árválkodó motor nyergébe. Hamar átérünk egy kis völgybe, amely való-

sággal hemzseg a sok ellenségtől. A szomorú tényállás az, hogy csak akkor nyílik ki a jobbra található rács, ha minden gonosszsággal végeztünk. Parkoljuk le a bringát egy biztonságos helyre, ahol nem eshet baja a nagy lövöldözésben, ezután vessük bele magunkat a nonstop akcióba!
Ha mindenkivel végeztünk, egyből kinyílik a rácsos kapu, így továbbmehetünk. Hajtsunk fel a jobbra lévő emelkedőn, majd nézzük meg, mit mutat a piciny átvezető. Ezek a

TUDTAD-E?
A fegyverek fejlesztéséhez szükséges energiacellák a legeldugottabb helyeken lelhetők fel.

ronda nagy ágyúk aktiválva vannak, és addig egy tapodtat sem mehetünk közelebb, amíg működőképesek. Ne forduljunk feléjük, egyenesen haladjunk fel az emelkedőn. Itt harcoskodjunk keveset, de az irányítóterem is helyben van. Bár ez nem a lövegeket iktatja ki, hanem az ajtókat nyitja, azért ez is megteszi. Teljesen le a lejtőn, forduljunk jobbra, manőverezzünk át az aknamezőn, és a végében keressük meg az ajtót. A lifttel menjünk fel, majd a lépcsőn a legfelső szintre, végül itt kapcsoljuk ki az ágyúkat. Az egyik fenti ajtón szaladjunk ki, foglalkozzunk a fogadóbizottsággal, ezt követően a második golyószóró alatti kapun keresztül távozzunk.

Rush To The Dam

Nyomás a gáthoz! A pálya címében maga a misszió leírása is benne van, mindenféle különös körítés nélkül, persze. Ahogy az átvezetőben is láthattuk, ez a Stockton nevű ipse csak nem hagy minket nyugodni, most is éppen ránk fáj a foga. Mivel egy elég durva csodafegyver van a birtokában, ezért jobban tesszük, ha elszaladunk.
Nagy harcok közepette rohanjunk be a gát alatti „kapualjba", és itt húzzuk meg magunkat egy ideig. Amennyiben ellenséges erők közelednek a mi irányunkba, úgy elegáns mozdulatokkal szabaduljunk meg tőlük. (Lehetnek piszkos módszerek is, a lényeg, hogy életben maradjunk.)
Nem kell túl sokat a sötétben kuksolnunk, mert hamar kinyílik a mögöttünk lévő kis kapu. Rohanjunk be az udvarra. Öljük meg azokat, akik az életünket akarják. Itt bent meg kell keresnünk azt a kis épületet, amelynek aranyos bejárata van. (Nem lesz nehéz, ez az egyetlen hely, ahova bemehetünk.) Nyomás be a helyiségbe, majd az itt található létrán másszunk le az alsó szintre. Ballagjunk keresztül az itt található folyosórendszeren, ezután a végében lévő lajtorján kaptassunk fel a felszínre. Már majdnem készen is vagyunk ezzel a küldetéssel! Innentől többnyire eseménytelen a pálya: néhány kifejezetten könnyű küzdelem, sok létrára fel, létráról le. Egyenes út vezet a misszió végét jelképező nagy-nagy kapuhoz!

Last Run

Már nagyon kezd felpörögni a sztori, egyre több mindent nem értünk, egyre több a logikátlanság, de mi ezzel ne is törődjünk, löjük szét az következő ellenállást!
Ahogy megkapjuk a Jack Mason feletti irányítást, máris kezdhetjük a lelki rákészülést.
Szűk, csatornaszerű járatokban vagyunk éppen, vagyis ismét a hőn szeretett gránátvetőt kell bevetnünk. A „terep" tele van szórva mérgező gázokkal csurig töltött hordókkal, tehát ezeket már-már kötelező jelleggel használnunk kell. Rendkívül jó móka elcsalogatni az ellenséget, majd egy jól irányzott lövéssel gázfürdőbe borítani a csapatukat. Kisvártatva elérünk egy „elágazáshoz". Balra-le vezető lépcsősor jelenti a továbbjutást. Ez egy kis ketrecszerűségbe visz minket, amelyet azon nyomban lezárnak a rácsok. Mondhatjuk,

hogy belesétáltunk a csapdába, de kikerülni nem lehetett. Fentről, a karzatról lőnek ránk! Rakétavetős és plazmafegyveres katonák vettek körbe, úgyhogy folyamatos mozgásban kell lennünk, hogy ne találjanak el minket. Mikor már mindenki áttért az örök vadászmezőkre, az egyik oldalon a rács kinyílik, így arrafele folytathatjuk utunkat.
Szokványos harcok következnek a már szokványossá vált ellenségekkel. Nem kell sokat rohangálnunk itt a sötétben, és szépen megszólal a riasztóberendezés. Már meggyűlt ezzel párszor a bajunk, cserébe most sem éppen a legjobbkor kezdett el süvíteni a kis berendezés. Ahogy kiszélesedik a járat, rögtön megmászhatunk egy jobbrafel vezető lépcsősort. Ezt a kis folyosószerűséget követve eljutunk a riasztó irányítópaneljéhez, ahol deaktiválhatjuk a szerkezetet. Most már néma csend és hullaszag van. A maradék ellenséget tegyük el láb alól, majd a kinyílt rácskapun átmenve teljesítsük ezt a pályát.

Stockton's Last Stand

Végre elérkeztünk ehhez a pillanathoz is! Eljött a várva-várt idő, most végre legyőzhetjük ezt az álnok Stocktont!
Elvileg ez egy főellenség-harc, és mint ilyennek, nagyon nehéznek kéne lennie. Ezzel szemben ez a kis csetepaté minden, csak nem nehéz. Már önmagában is furcsa dolog az, hogy a bossz támadását ki lehet védeni egy szimpla leguggolással. Nincs szükség nyaktörő, Quake -ből merített ugrabugrákra, sem extradurva tereptárgy-kihasználási képességre, a reflexeket meg aztán végképp szögre akaszthatjuk. Simán guggoljunk le, mikor lő ezzel a kékesfehér sugárral. Szerintem csukott szemmel is akárki meg tudja ölni a fickót.
Mikor levesszük eléggé Mr. Stockton életerejét, akkor ez a gonosz tudós bizony a közelben lévő generátorok segítségével igyekszik újratölteni magát. Ez nem éppen fair dolog, de ennyit engedjünk meg neki is. Normál esetben ezek az áramfejlesztők pajzssal vannak védve, így nem tudjuk őket kiiktatni. Meg kell várni, míg a főellenség odamegy valamelyikhez, hogy feltölt-

Multiplayer móka

Aki belefáradt a szingli játékélmények hajszolásába (bizony, ilyenekkel Dunát lehet majd rekeszteni), az még mindig kísérletezhet a többjátékos üzemmóddal! Az interneten vagy helyi hálózaton egyszerre 32 ember csaphat össze egymással, a játékba beépített, külön erre a célra összerakott pályákon. Az összes standard játékmód megtalálható (mint például a Deatmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag), amelyek mellett egyetlen darab új variáns sem szerepel. Ez kicsit kiábrándító. Azért, hogy mégse érezzük magunkat rosszul, a fejlesztők beépítettek egy sandbox-szerű pályaszerkesztőt. Kétségkívül ez a legerősebb része a programnak. Az editor használata olyan egyszerű, hogy akár egy kisgyerek is simán összetákol egy valamirevaló Multiplayer pályát. Az egyetlen negatívum, hogy a súlytalan, hasznavehetetlen fegyverekkel kell az általunk jól megszerkesztett pályákon játszani.

se életét. Ekkor az összes többi pajzsa leválik, konkrétan a töltődés időtartamára. Ez a mi időnk! Rakéta- vagy gránátvetővel rocsipkézték gyönyörű overallunkat. Szaladjunk ki a helyiségből, intézzük el a megmaradt lényeket, ezután a két ágyú közötti fonagy energiaoszlop áll, és négy oldalról további energianyalábok csatlakoznak hozzá. Ez ismét egy főellenség-jellegű küzdelem lesz. Egy pöttyet nehezebb, mint az előző, de még ezt sem nevezném megerőltetőnek. A középső oszlop tetején ácsorgó „valami" az a lény, amelyet nekünk meg kell sebezni. Ez így önmagában túl egyszerű lenne. A négy sarokban négy darab al-lény található. Amíg ezek életben vannak, addig képesek regenerálni a fő-lényt. Mikor láthatatlanok az „újratöltők", nem lehet őket sebezni. Menjünk hozzájuk jó közel, ingereljük őket támadásra. Ezek a gonosz lények láthatóvá válnak, mielőtt nekünk esnek, és egy jól irányzott rúgással próbálnak minket sebezni. Miközben repül felénk a látható ellenség, a shotgun helyi megfelelőjével csak egyet kell belelőni, és már meg is hal. Mind a négyet hasonló módon nyírjuk ki, majd térjünk rá az oszlopon trónoló főellenségre. Ne hagyjunk túl sok időt az utolsó al-lény és a fő-lény legyőzése között, mert az „újratöltők" feléledhetnek, és elkezdhetik regenerálni a bosszt!

Amennyiben KO-val legyőzzük a Shroud Assassin-eket, már nézhetjük is az outrót, és a credits listát! Végignyomtuk a Pariah-t! További jó szórakozást a Multiplayer részhez!

Dante

hamozzuk meg a generátorokat. Egy kör alatt kettőt-hármat simán felrobbantunk. Ezt követően újra le kell tornászni az életerejét, hogy ismét kedvet kapjon a töltődésre. Amennyiben jól csináljuk, úgy körülbelül három kört bír ki ez a roppant kemény főellenség. Személy szerint azt hittem, hogy itt vége is van a játéknak, de megleptek a Digital Extremes-es srácok!

TUDTAD-E?

Tudtad-e, hogy már megjelent az 1.1-es patch, amely a régebbi operációs rendszereken felmerülő töltési problémákat orvosolja?

Shroud Revealed

Bizony, megleptek, mert a sztori kuszasága miatt akár az előbb is vége lehetett volna a történések látszólag random folyamának. De mégsem! Behoztak egy átvezető mozit, amely aztán tökéletesen felrúg mindent, amit eddig gondoltuk, az egyik karakterről kiderül, hogy mik a valós szándékai, aztán öt másodperc alatt visszavedlik azzá, aki eddig is volt. Mondhatnám, hogy nincs sok értelme, de az túl enyhe kifejezés erre az egészre.

Ahogy vége a cutscene-nek, egyből kezdődik is a megállás nélküli harcászat. Aktiváljunk mindennemű fegyverzetet, ami az oldalunkon lifeg, mert nagyon keményen oda kell csapnunk az életünkre törő alien életformáknak! Nem mondom, hogy egyszerű lesz, mivel ezek a lények igen furmányos módon harcolnak, némelyiküknél pedig fényesre polírozott pajzs is van, ami megnehezíti kilövésüket. Miután lerendeztük az ellenséges élőlényeket, keressük meg a valamelyik sarokba eldugott minifelvonót. Ezzel emelkedjünk egy teljes szintnyit, majd szélsebesen rohanjunk jobbra, be a folyosó végén lévő irányítóterembe. Erre azért volt szükség, mert itt kapcsolhatjuk ki az automata golyószórókat, amelyek majdnem szétlyosó felé vegyük az irányt. Menjünk le a lépcsőkön, durrantsunk a gonosz lények alá, végezetül kapcsoljuk ki a sipítozó riasztóberendezést. Hagyjuk el a helyiséget az ajtón keresztül, majd vágjunk utat magunknak egészen a liftig. Nem lesz könnyű, mert bőségesen kapunk ellenséget a nyakunkba. A felvonót használjuk arra, hogy egy emelettel feljebb emelkedhessünk. Az ajtón romboljunk be, kíméletlenül lekaszabolva az összes alient. El is hagyhatjuk a termet. Ismét egy rövid liftezés következik, ezután keressük meg a hatalmas kaput. Ezen be is mehetünk, majd némi kóborlás után elérünk egy központinak tűnő szobába. Ennek közepén egy

Csalások

A csalások beviteléhez be kell mennünk a „Settings" menübe, ahol kiválaszthatjuk a Cheat Codes pontot. Ide kell beírni a kódokat. Figyelem, a kis- és nagybetűk számítanak a bevitelnél!

Kód	Hatás
P33kaB00	Átugorható átvezető animációk
BESTBUYpwnsYou	Best-Buy Multiplayer pálya
Ebpwnz	EB-Games Multiplayer pálya
FuturePwnage	Future-Shop Multiplayer pálya
GameStopPwnage	Gamestop Multiplayer pálya
YouGotGroove	Groove Multiplayer Pálya
TargetingYou	Target Multiplayer Pálya
TRUPwned	Toys 'R Us Multiplayer Pálya
PwnageMart	Walmart Multiplayer Pálya
ShhItsaSecret	Titkos cuccok unlock-olva
IMALAZYBEEOTCH	Az összes szingli pálya

SACRED: UNDERWORLD

Sikeres rajt után okosan összerakott (értsd: nem sok újdonság, de soknak tűnik) kiegészítőt piacra dobni a piac mai szabályai szerint szinte kötelező. Az Ascaron és a Take2 fejesei sem tettek másként, összerántottak egy piciny csapatot, és kivertek belőlük egy plusz lemezt. Az anyag jó lett, ami a csapat eddigi munkáit tekintve nem meglepő – ügyes fiúk ezek. Mindössze két új karakter, egy új birodalom és ennek látványos flórája és faunája, meg ami még ilyenkor dukál: egy kis csiszolás itt, némi plusz ott, és rohanunk a boltba ezerrel...

Az Ascaron igazán megérdemli a hozzám hasonló, kockadobálás helyett inkább hentelni-gyakni szerető koca-RPG bajnokok dicséretét, hiszen nekik sikerült legjobban az eddigi kísérletezők közül felzárkózni a Diablo2 mögé. Ha nem is verték meg a nagy öreget, azért megkaptuk az egymástól igencsak eltérő, kellemes karakterosztályokat, melyeket aztán kedvünkre alakíthattunk tovább a változatos képességekkel, harc- és mágiaművészettel, mind emellé jókora sztori, sok küldetés, rengeteg hősünkre aggatható, fejleszthető cucc, sőt cucc-készlet, egy ötletes kombórendszer társult, no meg kellemes látvány és remek humor.

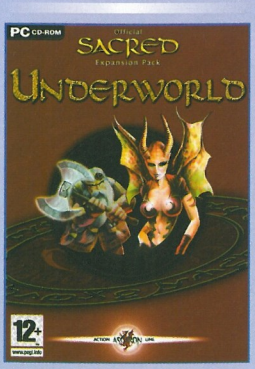
Az izgatott start

Az igazság az, hogy a fejlesztők a tavalyi év végére maguk is picit belekeveredtek a foltozásba-toldozásba. Az alapjáték mellé először jött egy patch, majd érkezett egy pluszos bolti változat, és egy pluszos letölthető kiegészítő két új régióval, új ellenségekkel és cuccokkal. Ezt követte egy update, amely a bolti pluszt fejlesztette fel az ingyenes plusz szintjére (a hatás csak a multit érintette), majd tetejébe egy korona, az 1.8.26 update, mely az alapjátékból gyártott pluszt, illetve ennek kisebb verziója, amely a már eleve pluszos, vagy azzá tett verziót foltozta be. Remélem mindenki tudott követni, mert értekezésünk tárgya, az Underworld további csavarokat tartalmaz. Az első alapkövetelmény egy feltelepített Sacred. Mivel a korong (feltehetően a fenti keveredés miatt) semmiféle foltot nem tartalmaz visszafelé, ezért telepítés előtt erősen javasolt az alapműre rátolni a neked megfelelőt, azaz azt 1.8.26-ra feltornázni bármilyen felsorolt módon és variációval (a hivatalos weboldalon fent van az összes verzió). Ha ez megvan, jöhet a telepítés, és a második elágazás.

Két opciót kínál fel a telepítő. Az első a „**standalone**" megoldás. Ez semmi mást nem tesz, mint békén hagyja az alapjátékot, a kiegészítőt egy külön mappába telepíti, majd az előbbiből átpakolja az exportált karaktereidet. Így gyakorlatilag két külön játékod lesz, melyeket egymástól függetlenül játszhatsz, az alap teljesen érintetlen marad. A második megoldás az „**overwrite**"; ez szintén új könyvtárba települ, ám az eredetiből minden közös és szükséges cuccot átránt magához, azaz összeolvad a kettő, az eredeti mappában csak pár fájl marad, melyeket nyugodtan törölhetsz. Ez természetesen kevesebb helyet igényel (bár a 3 giga viszonylagos ez esetben) – megjegyzendő, hogy ekkor is játszhatsz a régi játékkal, csak az új főmenüjéből elindítva. Mi ennek értelme? Nos, az első, szeparált verziót akkor ajánlom, ha multin nyomod, és a régi hozzáférésedet akarod használni bármilyen oknál fogva (például az általad használt szerver még nem készült fel az Underworld fogadására). Nagyon fontos: a „standalone" verzióhoz mindenképp szükséges az alapjátékra feltolni a legutolsó foltozást, az összegyúrthoz nem, de mint fent írtam, tanácsos. És még valami: a kiegészítő csak azonos lokalizációjú alapjátékra települ fel; az US csak US-re (ebben a változatban nincs vér, ezért a jenkik is Angliából hozatják a cuccot), a nemzetközi (International – ez kapható nálunk, ha jól tudom) csak ezzel megegyezőre, a német csak németre és így tovább.

Jöhet a harmadik okosság. A játékot elindítva, mint fent említettem, két választásod van; az Ancaria kampány az eredeti, az Underworld pedig az új. No de. Míg a régit simán indíthatod, akár a két új karakterrel is, az új szigorú követelményt támaszt: csak 25-ös, vagy ennél magasabb szintű karival vághatsz bele a friss kalandokba! (Mondjuk, ez kell is; „Gimlivel" rögtön az elején belefutottam egy 26 ezer HP-s élőhalott törpekirályba, akit csak

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Encore Software**
- **Kiadó: Ascaron**
- **Megjelenés: 2005-Május-13**
- **Kategória: RPG**
- **Honlap:**



párórás körberohangálás és távolsági faragás végén tudtam leamortizálni.). Hogy ne legyen minden veszve, a fejlesztők előkészítettek egy-egy 29-es szintű törpét és démont, melyek egy szabadon választható új képességgel, szétszórható pontokkal, és sok cuccal (közte még készletest is találsz), plusz jó pár, a hátizsákban lévő – azaz általad tetszés szerint implementálható - harci és mágikus technikával rendelkeznek. Ha őket választod, kicsit kényelmetlenül fogod az elején érezni magad, hiszen egyszerre szakad a nyakadba minden, nem fokozatosan, ahogy eddig, de bele lehet rázódni. Akiknek ez nem tetszik, azok persze elindíthatják az alapkampányt is, és felfejleszthetik hősüket 25-re, aztán jöhet az exportálás. Ha viszont van már megfelelő szintű lényed, simán told át az új etapba, és mehet a buli. Mindkét megoldás választóit megnyugtatom: a német precizitás ismét ragyogóan működött, a régi küldetéssor tökéletesen fel van készítve a két új karakter fogadására, mindkettőhöz egy-egy ötletes kerettörténet tartozik, teljesen új élmény ezekkel a figurákkal ismét belevágni a kalandokba. Új mellékküldetések garmadája vár, kiegészítve a régi szövegek új (szokásosan humorban tocsogó) verziójával. Ilyen például az első főküldetésben, amikor az erődben megkapod a pénzt, hogy vegyél belőle lovat; a kapitány a törpe esetében ezt zavartan elharapja, és helyette felszerelést mond - és akkor még

nem is beszéltünk a városba toppanó démon látványától rémülten menekülő és kiabáló polgárokról... A fő változatosságot persze az új fegyverek, tárgyak, képességek és speciális mókák jelentik, úgyhogy tényleg újjávarázsolt alapjátéknak örülhetsz (és főleg az angolul tudók fognak erősen vigyorogni). Egy tökélyre gyúrt gladiátort vagy félistennővé avanzsált szerafot pedig természetesen ugyanilyen sima ügy elindítani az új feladatok ösvényén.

Nagyon fontos: a régi játékmentések nem használhatóak az új, felturbózott verzióban. Természetesen az exportált karakterek igen, tehát ha a régi hőst akarod átemelni az új sztoriba, a telepítés előtt ejtsd meg a betöltés/exportálás rítust, aztán az install-mágus a többit már lezsírozza.

Szűk, de nem csapnivaló csapás

Rögtön rá is térhetünk eme friss csapásra, és a fentiek mellett leszögezhetjük: az igazi újdonságok nyilván a 2. részben várhatóak (en-

nek fejlesztését május 23-án jelentette be a csapat). A grafika terén sok újdonságot nem láttam (mondjuk nem is kell, csinos darab volt eddig is), talán a speciális hatások lettek látványosabbak. Egyetlen hátulütője ennek, hogy a dús erdőben botorkálva még mindig elég vakon kell hadakoznod, lévén nem látsz semmit a fák lombjától, ilyenkor jönne jól a 3D a maga forgatásával, de akkor már inkább maradjunk ebben a dimenzióban, jó ez nekünk így is.

A rutinos játékosnak hamar feltűnnek az apróbb változások – majd a nagyobb, kellemes, extra sütik is. Az alsó interfész picit szebb, némi csiszoláson esett át, csakúgy, mint a különféle panelek. Ami jó, hogy a sokat szapult váltás a képességek és tulajdonságok között okosabb lett, a nehezen észrevehető piros/zöld apró bogyó helyett maga a panel felirata változott egyetlen, nagy gombbá. Aztán jönnek az igazi csemegék. Az egyik a jobb felső sarokban, a hős portréja mellett látható „+" jel. Ha erre viszed a kurzort, balra fent megjelenik egy ablak, benne az összes támadási érték, ellenállóság, és mindenféle módosító bónusz, összefoglalóan, így gyorsan áttekintheted lényed helyzetét, és például azt, hogy egy fegyverváltás (vagy akár egy frissen elsütött technika) milyen változásokat idéz elő mindezekben. A másik hasznos információ egy lenséget megpiszkálva bukkan fel – a szokásos „keménységi"- és életerőjelző kör mellett nevét, osztályát, életerejét,

TUDTAD-E?

Új, igen hasznos gomb: a hozzád csapódott kísérőket a B gomb segítségével tudod gyógyíttatni, ha többen vannak, ez a felsőt ápolja le, ha 6 egészséges, az alatta lévőt.

és szintjét is elolvashatod, ezek mellett még ellenállósága is fel van tüntetve (okos ikonok formájában, amelyek mindenhová beköltöztek, és gyorsabb áttekintést tesznek lehetővé), tehát kapásból kiválaszthatod, milyen módon vedd fel a harcot a figuráival. Igazán úri kiszolgálás, ami multiban főképp hálás lesz.

Ha már a **többjátékos** mókát szóba hoztam, érdemes picit erre is kitérni: mind a sztorit párban átélhető kooperatív módmind a deathmach-szerű „hack and slash" remek élményt ígér. A németek csavaros gondolkodása itt is felbukkan: ahhoz, hogy játszani tudj a kiegészítő multis részével,

szükséged lesz egy, az alapjátékhoz (azaz annak CD-kulcsával) létrehozott hozzáférésre. Amint felcsatlakozol a hálózatra, hogy az új fejezettel/mókákkal játssz, a megjelenő adatlapon az eredeti, létező fiókinformációkat (felhasználónév, jelszó) kell megadnod, majd be kell írni az Underwold CD-kulcsát, és a Create Account gombra kell kattintanod (tehát nem a Login-ra!), ezzel hozol létre egy új, immár a bővített verzióhoz használható hozzáférést. Ha tehát nincs alapjátékaccountod, hiába adod meg a helyes CD-kulcsot, „Incorrect CDKEY" üzenetet fogsz kapni. Ha esetleg elfelejtetted volna a régi adataidat, a hivatalos weboldalon a „Support" oldalon találsz egy "Password forgotten" opciót, ahol a fiókhoz megadott e-mail címedet megadva elküldik neked a felhasználónevet és jelszót.

Két információ még a neten nyomulóknak. Az egyik, hogy megjelent egy új konzolparancs, a „net showhost", amely azonosítja és kijelzi a játék indítóját – ez azért fontos, mert csak ő tud menteni, neki kell kuncsorogni ezért. A másik: a modemes, illetve lassú ISDN-t használók számára egy trükkös optimalizálást hajtottak végre a fejlesztők: ha ezt választod, minden „fölösleges" NPC és állat (szarvasok, tyúkok és társaik), plusz a rohangáló gyerekek eltűnnek a birodalomból, hogy ne lopják a sávszélességet. A kampányokat egyébként a ClosedNeten is lehet immár nyomni (megjegyzendő: ebben a módban nincs játékmentési lehetőség).

Minden más maradt. Az új birodalom 16 régióra oszlik, ezeket teljesen új lények és karakterek népesítik be. Amúgy elég bizarr világ, rovarfóbiások rögtön indításkor kapaszkodhatnak, mert egy rakáson ennyi méteres gilisztát és ízeltlábút, ló nagyságú döglegyet és pókot én még nem láttam. És ez még csak az eleje... Az igazi nóvum persze a két új karakter, melyek alaposan megváltoztatják az eddigi játékstílust; dicséret illeti ezért a fejlesztőket, hiszen első blikkre a törpe egy gladiátorféle közelharcos, a démon meg a szeráf (picit vámpírcsajos) sötét fele. Ám apró ötletekkel, merész változtatásokkal mégis sikerült izgalmassá, és ami fontos, szerethetővé tenni e két osztályt.

Mr. Dwarf, azaz Tör Peti - kis ember, nagy csövekkel

A törpe abszolút sablonos, ám ezt ezúttal pozitív értelemben tessék érteni – azaz teljesen megfelel a fantasy-ban e fajra jellemző toposzoknak, elvárásoknak és „előírásoknak". Az első tudnivaló, hogy nem használhat lovat, úgyhogy sok gyaloglásra készülj fel. A figura sisakot, testpáncélt, cipőt, kesztyűt, vállvédőt, övet viselhet, az öltözéket négy gyűrűvel és két amulettel egészítheted ki, plusz a különleges hátizsák (lásd mindjárt). Az említett tipizálás végett kétféle irányba viheted el fejlesztését.

A **közelharcos** törpe a fejszeosztály (axe class) fegyvereinek szakembere, azaz a hatalmas kalapácsok és harci szekercék ügyes forgatója (de ide tartoznak még a buzogányok és bunkók is). Ám nevelheted pusztakezessé (viselheti a „csatakesztyűket" [gauntlents]) és kardossá is; egyetlen közelharci fegyvertípus van, amelyet értelemszerűen nem használhat, és ez a hosszúnyelű eszközök osztálya (long-handled class - botok, lándzsák, alabárdok), hiszen nem bírná megfelelően forgatni ezeket.

A **távolsági támadó** törpe a játék egyik legegyedibb lénye, hiszen olyan osztályt használhat, melyet senki más nem: a lőfegyvereket! A puskapor ismerete és a fejlett mechanikai- és kovácstudománynak hála igazi muskéták és pisztolyok széles választékából válogathat, és mindehhez jön a különleges „mikulásputtony". Ez a hátizsák egy löveget és számos robbanóeszközt rejt (plusz némi védelmet is nyújt a törpének), melye-

TUDTAD-E?
A nagy portálokba belépve az ESC bezárja az állomásválasztó ablakot, ez is kis segítség a gyorsabb kezeleshez.

ket csak a megfelelő harcművészetek megtanulásával, repertoárodba illesztésével tudsz használatba venni, ám ekkor igen nagy meglepetéseket okozhatsz ellenségeidnek. Fontos megjegyezni, hogy minden kézi lőszerszám mellett használhatsz pajzsot, melyeket kis embered ügyesen a karjára húz, így ezek védelmében mindkét kezét szabadon használhatja a mordály elsütésére. Ezen osztály miatt viszont még egy nagy csoporttól kell búcsút venned: a törpe nem használhat semmiféle íjat.

A **harcművészetek** leírását a mellékelt táblázatban közlöm. Külön érdekesség a harci technikáknál, hogy közülük négy puskával a kézben is használható, és ez külön akciót jelent; az Assault sortüze például alaposan megtépázhatja az ellent. Az igazi mókát azonban a hátizsák rejti; főleg a Cannon Blast gyilkos, magasra húzva nagyot üt, de a menekülés közben elszórt aknák, vagy az akadályokon is átvethető gránátok szintén jókora meglepetést okozhatnak a szembenálló félnek. A lángszóró (Flame Thrower) pedig a krémek krémje, hiszen egyfajta aurának (vagy tűzfalnak) is felfogható – amint körbefognak, aktiváld, ekkor mindenki lángra kap emberkéd körül; ha emellé teszel valami erős harci technikát, vagy ezekből összerakott kombót, és ügyesen váltasz e kettő között, igazi „miniterminátort" hozhatsz létre. A Greed picit kakukktojás, ez egy különleges technika, mely a gyűjtögető-vásárolgató játékosoknak fog örömet okozni (növeli az esélyt, hogy ellenfeleid jó cuccokat hajítanak el, viszont picit csökken hősöd védelmi értéke, úgyhogy jóval erősebb ellenféllel szemben ellenjavallt.) Lásd "*Törpe harcművészetek*" táblázat.

TULAJDONSÁGOK

Tulajdonság	Magyarul	Hatás
Strength	Erő	Életerő nő, szintlépéssel arányosan
		Támadási érték nő. +2 str = +1 t.é.
		Védelmi érték nő. +5 str = +1 v.é.
		Fizikai sebzés nő és fegyverbónusz (távolsági fegyverek kivételével)
		Tűzsebzés kismértékben nő.
Endurance	Ellenállóság	Minden ellenállóság (fizikai, mágikus, tűz, méreg) kis mértékben nő.
		Méregtámadás ereje kis mértékben nő.
Dexterity	Ügyesség	Védelmi érték nő. +5 dex = +1 v.é.
		Támadási érték nő. +2 dex = +1 t.é.
		Fizikai sebzés nő és fegyverbónusz (csak távolsági fegyverek)
		Tűzsebzés és tűzállóság kismértékben nő.
Physical Regeneration	Testi regeneráció	Életerő nő, az erővel egyenlő mértékben
		Harcművészetek regenerációja gyorsul
		A kombók regenerációja gyorsul
		Az életerő regenerációja gyorsul
		Fizikai ellenállóság kis mértékben nő
Mental Regeneration	Szellemi regeneráció	Mágiák támadási értéke nő
		Mágiák regenerációs ideje csökken
		Mágikus sebzés, mágiaállóság kis mértékben nő
Charisma	Karizma	Mérgezések hatóideje csökken
		Méregsebzés és méregállóság kis mértékben nő
		Picivel drágábban tudod eladni a cuccaidat a kereskedőknek

Van pár **képesség (skill)**, melyet csak a törpénél találhatsz meg és fejlesztheted fel (zárójelben megadtam, hányas szintnél választhatod először ezt a képességet):
· **Weapon Technology (lvl3)**: Az összes törpe harcművészet támadási sebességét és regenerációját növeli azonos mértékben.
· **Dwarven Lore (lvl3)**: Az úgynevezett „technikai" harcművészetek (Dwarf technológiák) regenerációját gyorsítja fel; ezek azok, melyekhez a hátizsák arzenálját hasz-

nálod fel (lángszóró, gránát, ágyú, akna).
· **Forge Lore (lvl20)**: No, ez a tortára a hab: a törpe a már említett híres kovácstudományának köszönhetően maga turbózhatja fel eszközeit, nem kell eltrappolni a falusi kovácsmesterekhez (az erre szolgáló ikon az ékszerek felett jelenik meg). E képességet fejlesztve egyre magasabb szintű fegyvereket és páncélokat munkálhatsz meg, a munka jobb minőségű lesz (azaz nő az adott tárgy támadási és/vagy védelmi értéke), és csökken a bekerülési költség.

Végezetül a törpe kezdő **tulajdonságértékei**: Strength 26; Endurance 18; Dexterity 25; Physical Reg. 24; Mental Reg. 0; Charisma 8.

Miss Daemon, azaz D. Mónika, a rettentő (hangú)

Hogy ne boruljon a nemek aránya, és különben is, megfeleljünk az újabb sablonnak, a démon egy hölgy, legalábbis körülbelül, mindenesetre nem hímnemű. Párosujjú patás, csinos kis szárnyakkal és szarvval, nyomi orgánummal, de ez utóbbi már a hangcsapat sara.
Ez a karakter sisakot, testpáncélt, cipőfélét (patafedő), kesztyűt, váll-, kar- és lábszárvédőt, övet viselhet, plusz négy gyűrű és egy

amulett aggatható rá. Őt is két alapvető irányban lehet fejleszteni, bár ezek is épp úgy vegyesek, mint a törpénél a kétféle metódus, vagy épp a szerafnál a támadás/mágia megoldás – hiszen ez a lény erősen hasonlít a Britney Spears-ről mintázott angyali teremtésre, szinte az ő setét fele...

A **közelharcos** démon fő fegyverének a rettentő démonikus kardokat tekinthetjük, ám

TÖRPE HARMŰVÉSZETEK

	Megnevezés	Leírás	
	War Cry	Erős, vidám kurjantás, mely mind a törpe, mind szövetségesei (csatlósok és MP-csapattagok) védelmi értékét növeli kis időre.	Harci technikák
	Recoil	Egy erőteljes csapás, mely az ellenfelet hátrapenderíti, az illető termetétől függő távolságra. Ő is sebződik, és mindazok, kiknek nekitántorodik. Csak kétkezes fegyvereket használva aktiválható!	
	Vehemence	A megcélzott ellenség direkt sebzést szenved, a közelében állók ennek egy részét. Csak kétkezes fegyvereket használva működik!	
	Wrath	A törpe megpördül, megsebezve így az összes körülötte álló ellenfelet.	
		Muskéta: a törpe megpördül, és minden közeli ellenfélre elereszt egy-egy lövést	
	Heavy Blow	A törpe a levegőbe ugrik, és erőteljesen lecsap egy szem ellenfelére, nagyobb sebzést okozva így.	
		Muskéta: nagyobb sebzés; a lövés áthatol az ellenfél testén.	
	Assault	Szilaj ütések, rúgások és lefejelések kombinációja.	
		Muskéta: sortűz; ha egy ellenfél meghal, a törpe célpontot vált.	
	Battle Rage	Míg aktív, a technika minden gyors ütésnél töltődik, ha nem verekszel, lemerül. A csapások frekvenciája minden sikeres támadással nő. A törpe sebesülése növeli a támadási erőt.	
		Muskéta: a lövések frekvenciáját (egymásutánit) növeli.	
	Greed	A törpe figyelme lankad (azaz védelme csökken), de nagyobb az esély, hogy az ellenfelek értékes cuccokat ejtenek el.	Dwarf technológiák és egyéb
	Dwarven Armor	Egy lüktető aura a törpe körül, mely növeli a tűzzel és méreggel szembeni ellenálóképességet, és fokozatosan szétoszlik.	
	Dwarven Steel	A törpe fegyvere rövid időre felragyog, ezalatt minden ellenfél fizikai ellenálló-képessége jelentősen csökken. Az aura fokozatosan veszít erejéből, míg kihuny.	
	Landmine	A törpe maga mögé szór pár aknát, melyek felrobbannak, ha ellenség lép rájuk, illetve villogó körrel jelzett gyújtótávolságukba, mely kb. két négyzet körülöttük. Ha nem aktiválják őket, egy idő után maguktól felrobbannak.	
	Entrench	A törpét egy védőfal veszi körbe, ettől védelmi értéke és ellenálló-képessége nő, viszont képtelen lesz a helyváltoztatásra.	
	Flame Thrower	A törpe hátizsákjából éghető folyadékok spriccel ki, mely begyullad, perzselő sugarat képezve, és minden körben álló ellenséget lángra lobbantva.	
	Mortar Grenade	A törpe hátizsákjából gránátok záporoznak, melyek nagy területen szétszóródnak, komoly sebzést okozva. A gránátoknak van egy adott minimális hatótávolsága, így közeli ellenfelekkel szemben nem használhatóak.	
	Cannon Blast	A törpe a hátizsákjából egy ágyúgolyót lő ki, mely becsapódásakor szilánkokra robban, minden közeli ellenfelet megsebezve és összezavarva.	

DÉMON HARCMŰVÉSZETEK

	Megnevezés	Leírás	
	Dread	Egy statikus kör, melynek hatósugarában minden ellenség támadási és védekezési értéke jelentősen csökken.	Démonmágiák
	Blazing Disc	A démon egy tüzes korongot fejleszt, mely követi gazdáját, körülötte cikázva; ha ellenséget talál, megtámadja.	
	Abysmal Choir	Minden közeli ellenséget a halál fekete felhője leng körül; ettől lelassulnak, és kicsi, de folyamatos sebzést szenvednek el.	
	Call of Death	A démon maga köré gyűjti a holtak lelkét, hogy erősítsék őt. Minden újabb lélek plusz sebzést tesz lehetővé. A hatás elenyészik, ha a lelkek elfogynak.	
	Tentacles	A mágia egy aurát teremt a démon köré. Ha ennek hatósugarában valaki meghal, egy csáp nő ki a földből, mely a hatókörzetében lévő ellenségből kiszívja az életerőt és átadja azt gazdájának.	
	Infernal Power	A démonnál lévő fegyver lángolni kezd, ha pajzs is van nála, az is. A támadási érték jelentősen nő, és plusz tűzsebzés társul mellé.	
	Hell Sphere	A démon egy statikus tüzgömböt idéz, mely a közelébe tévedőkre lángcsóvákat lövell.	
	Battle Daemon	Csatadémon; a hölgy haja és aurája fehérre vált. Támadóértéke, fizikai sebzése és fizikai ellenálló-képessége nő, ám új parancsot csak akkor hajt végre, ha a jelenlegi támadását végigvitte.	Alakváltó / elementál technikák
	Assail	Néhány villámgyors csapás e formában.	
	Energy Daemon	Energiadémon; a haj és aura kék lesz. A fizikai sebzések egy része mágikus támadássá válik, és a mágiával szembeni ellenállóság nagyon megnő.	
	Charged Bolts	A démon a képesség szintjének megfelelő számú villámot szór az ellenfélre.	
	Fire Daemon	Tűzdémon, a haj és aura vörössé válik. A fizikai sebzések egy része tűzsebzéssé alakul, és a tűzzel szembeni ellenálló-képesség nagymértékben nő.	
	Wall of Fire	A démon tűzlabdát dob, mely becsapódáskor mindent elemésztő lángfallá alakul át.	
	Poison Daemon	Méregdémon; a haj és aura zöldre változik. A fizikai sebzések egy része mérgezéssé alakul, a méreggel szembeni ellenállóság jelentősen nő.	
	Poison Ring	Egy minden irányba szétterjedő gyűrű, mely az összes közelben álló ellenfelet megmérgezi.	
	Soaring Daemon	Lebegő démon; a hölgy kis időre a levegőbe emelkedik, ez növeli sebességét és védelmi értékét. Lóháton nem aktiválható!	
	Descent	Zuhanórepülés; akire a démon lecsap, nagy sebzés éri, plusz kis területtámadás is jár ezzel.	

KÉPESSÉGEK

Képesség	Leírás	Megjegyzés
Agility	A harc közbeni védelmi és támadási értéket növeli	
Air Magic	A levegőmágiák hatóidejét növeli, a regenerációt (újratöltődést) gyorsítja	Csak Battle Mage!
Armor	A páncélok védelmi értékét növeli és csökkenti azok lassító hatását (azaz picit gyorsul a karakter)	A fizikai védelem nő jelentősebben, a többi (tűz, mágia, méreg) kisebb mértékben, egyenlő arányban
Axe Lore	A fejszés támadások sebességét és hatékonyságát növeli	Ide tartozik: fejsze, kalapács, bunkó, buzogány
Ballistics	A csapdák támadása és a regeneráció gyorsul	Csak Dark Elf!
Blade Combat	A Dark Elf pengefegyvereinek támadási sebessége és hatékonysága nő	Csak Dark Elf!
Bloodlust	A vámpírmágiák regenerációját gyorsítja.	Gyorsítja a Wolf Call, Mind Control, Time Control és Turn Into Vampire harcművészetek regenerációját is!
Concentration	Minden harcművészet regenerációját gyorsítja	
Constitution	Az életerő (HP) értékét növeli, és regenerációját gyorsítja	
Disarming	Növeli az esélyt, hogy ellenfeledet csatában lefegyverezd	A lefegyverzett ellenfél elejti fegyverét, és puszta kézzel üt, így sebzése csökken
Dual Wielding	Mindkét kezedben lehet egy-egy (egykezes) fegyver, ezek támadási értékét és sebességét is növeli	Ha két fegyverrel támadsz, csak ez számít, a specializált képességek (pl. fejszénél az Axe Lore) nem!
Dwarven Lore	A Dwarf technológiai harcművészetek regenerációját gyorsítja	Csak Dwarf! Ide tartozik minden "hátizsákos" móka (Mortar Grenade, Cannon Blast, Flame Thrower stb.)
Earth Magic	A földmágiák hatóidejét növeli, a regenerációt (újratöltődést) gyorsítja	Csak Battle Mage!
Fire Magic	A tűzmágiák hatóidejét növeli, a regenerációt (újratöltődést) gyorsítja	Csak Battle Mage!
Forge Lore	Felruházza a karaktert a kovácsolás képességével.	Csak Dwarf! Magasabb szint: minőségibb munka magasabb szintű eszközökön, kisebb költség.
Heavenly Magic	A Szeráf mennyei mágiáinak hatóidejét növeli, regenerációját gyorsítja	Csak Szeráf!
Hellpower	A démonmágiák regenerációját gyorsítja, hatóidejét növeli	Csak Daemon! Ide tartozik minden, ami nem alakváltó (elemental) harcművészet (azaz a vörös színűek).
Magic Lore	Minden mágia támadási erejét növeli	
Meditation	Minden mágia regenerációját gyorsítja	
Moon Magic	A Wood Elf holdmágiájának hatóidejét növeli, a regenerációt gyorsítja	Csak Wood Elf!
Parrying	A támadások kivédhetők fegyverrel és/vagy pajzzsal	Ha pajzs is van nálad, a hatás erősebb!
Riding	Egyre magasabb szintű lovak megülését teszi lehetővé	A magasabb szintű ló életereje és védelmi értéke nagyobb
Long-Handled Weapons	A hosszúnyelű fegyveres támadások sebességét és hatékonyságát növeli	Ide tartozik: lándzsa, bot, alabárd
Ranged Combat	A távolsági támadások sebességét és hatékonyságát növeli	
Sword Lore	A kardos támadások sebességét és hatékonyságát növeli	
Trading	A kereskedők olcsóbban adják portékájukat, és gyakrabban lesz náluk speciális cucc	
Trap Lore	Minden csapdás képesség regenerációját gyorsítja	Csak Dark Elf!
Unarmed Combat	A pusztakezes és csatakesztyűs (combat gauntlet) támadások sebességét és hatékonyságát növeli	
Vampirism	A vámpírképességek regenerációját gyorsítja; a vámpír kevesebb sebzést szenved el a napfényen	Csak Vampiress, vámpírformában!
Water Magic	A vízmágiák hatóidejét növeli, a regenerációt (újratöltődést) gyorsítja	Csak Battle Mage!
Weapon Lore	Az ellenfelek több sebzést szenvednek el mind közelharcban, mind távolsági támadás során	
Weapon Technology	Minden Dwarf harcművészet támadási sebességét és regenerációját gyorsítja	Csak Dwarf!

szinte bármilyen más eszköz a mancsába nyomható (én eddig egyetlen osztályt találtam, ami nem, a kétkezes harci szekercéket, ezek nyilván jobban illenek egy törpe praclijába); mindenesetre ezek állnak neki legjobban, és ezen osztályban találsz rá specializált készségeket.

A **mágikus** démon a fő különlegesség. Ő egy úgynevezett alakváltó, azaz tetszőleges formába át tud alakulni, és mindegyik alakhoz egy-egy különleges támadás társul. Az öt formából kettő közelharci, a másik három viszont elementálmágia, azaz a támadás egy-egy elem (tűz, energia, méreg) sebzésévé alakul, miközben a lény ezekkel szemben ellenállóbbá válik. Ez kiváló stratégiai elem, hiszen az adott szituációt kiértékelve (és a fentebb említett ellenfél-kiértékelést átböngészve) veheted elő a megfelelő ellencsapást eszköztáradból – az erősen mérgező csontvázak ellen például a Méregdémon alak nyújt remek védelmet, vagy a varázslók hókuszpókuszát az Energiadémon kacaghatja ki, de ha valamely ellen a tűzre érzékeny, jöhet a Fire Deamon forma.

Mivel a mágiák között kifejezetten **távolsági támadásra** alkalmas bűbáj nincs, a démon használhat íjakat, némi korlátozással: csak számszeríjakat vehet kézbe, botíjakat nem.

A **harcművészetekről** itt is külön táblázatot állítottam össze (*Démon harcművészetek*). A démonmágiák sorában külön figyelembe ajánlom a Tentacle nevű csodát, mely picit emlékeztet a Diablo2 druidjának Vine képességére. Itt azonban minden leölt ellenségből egy-egy csáp lesz, úgyhogy pillanatok alatt egy vérszipoly erdő közepén hentelsz – gyengébb lényeket, mint a goblinokat simán benne hagyhatod, pikk-pakk elfogy az életerejük. Döbbenetes mészárlásra készülj fel... Jó az Abysmal Choir is, ezt picit tanulni kell: akkor engedd el, amikor körbevesz az ellenség, így mindegyiket körüllengi a halálfelhő, folyamatosan faragva őket.

Az alakváltásokat picit szokni kell, mert ezek kétfeneküek. Amikor először aktiválod, a démon felveszi a megfelelő formát (haja elszíneződik, és megjelenik körülötte egy aura), majd a gomb átvált az ehhez tartozó technikára, mely ezután a megszokott módon működik, azaz elsütés után regenerálódik, és újra bevethető – ez mindaddig tart, míg maga az aura „él". Harcosoknak a Battle Daemon kellemes, hiszen ez szapora csapásokban tör ki, ám a nagy kedvencem a Poison Daemon: körberohangálok, majd megállok, hogy körbefogjon az ellen, ekkor elsütöm a mérges gyűrűt, majd továbbmegyek egy másik csoporthoz – aztán az újabb körben begyűjtöm a cuccokat...

Mint eddig is, most is igaz, hogy az adott karakter technikái két csoportra vannak osztva, és a két gruppot egymástól függetlenül lehet aktiválni, így például a mérgezés mellé én az említett csápokat szoktam még bevetni, a kettő kombinációja elég gyilkos és aljas, sőt nagyon. Fentiektől picit eltér egyébként a Soaring Daemon, itt a technika csak egyszer süthető el, ez egy erőteljes lecsapás, mely a paták alá kerülő áldozatot igen megviseli. Egyébként ez a móka különösen finom, ugyanis gyors, és ami lényeges, akadálymentes közlekedést tesz lehetővé; nem túl magasan repül a csókolom, de annyira igen, hogy például folyókon átközlekedjen (és a magasból kardozásnak sem kifejezetten örülnek a földi ellenségek).

A démonnál egyetlen, csak őáltala használható különleges **képességet** találunk:
· **Hellpower (lvl3)**: a démonmágiák regenerációját gyorsítja, hatóidejét növeli; még egyszer, a rend kedvéért - ide tartozik minden, ami alakváltó (elementál) harcművészet (azaz a vörös színűek).

Az ő kezdő **tulajdonságértékei**: Strength 35; Endurance 21; Dexterity 22; Physical Reg. 18; Mental Reg. 28; Charisma 15.

Meg amit még hozzátennék

Az új anyaghoz most sem fogok végigjátszást mellékelni, melynek oka a „rendelkezésemre álló hely kontra fejlesztők" tényállás, hiszen egy lelkes rajongó az alapmű 1.66-os verzióját véve alapul 187 fő- és mellékküldetést gyűjtött össze, ehhez jön az új adag, melyek számát csupán az Underwold első két régióján, és az új karikkal Ancaria negyedén átverekedve magam fel sem merek mérni... Szerencsére a küldetésmotor maradt a régi, azaz még angolul nem tudók sem fognak eltévedni. Emlékeztetőül: mindenhol a fejük felett arany "?!" jellel forgolódó karaktereket kell keresni és megszólítani (őket egy felderített terepen általában fehér pont jelzi a nagytérképen [M]). Ezután szintén ezen atlaszon megjelenik a célállomásnál egy kék könyv, mellette a küldetés neve. Odacaplatsz, aki mozog, legyakod, ha valami a földön integet, felveszed (ezeket zsebre vágva lila feliratlebeg tova), és nézed a térképet, ha a könyv és a név visszakerül a „feladóhoz", visszasétálsz, és beszélsz vele (ilyenkor már feje felett felkiáltójel figyel). E kettőn kívül még két eset van: vagy valakit haza illetve máshová kell kísérni (ilyenkor hozzád csapódik a figura, vigyázz rá), vagy bizonyos számú ellent kell megölni, ezt szintén narancs szám jelzi („Goblin shaman 2 of 5", azaz kettő az ötből), ha minddel végeztél, a „Group eliminated" nyugtázás jelenti a misszió végét. Nagyjából ennyi. Ezen felül tápolás és hentelés ezerrel, gyűjtögetés, öltözködés jól.

Az anyaghoz csaptam még pár táblázatot, mivel az alapjáték ismertetését egy még meleg korongról hajtottam végre valamikor tavaly, és úgy érzem, ezekkel adós vagyok, talán segítséget jelentenek. Az egyik a tulajdonságok áttekintése – "*Tulajdonságok*" - , ehhez gondolom, sokat nem kell hozzátenni. A másik az összes képesség felsorolása és hatásleírása abcrendben – "*Képességek*" - , ebben már benne van természetesen a két új szereplő „hozománya" is. A harmadikhoz – "*Skillek és szintek*" - némi tudnivaló (pontosabban átismétlés): minden hős két fix képességgel indul (ha csak át nem javítod a főkönyvtárban lévő *settings.cfg* fájl DEFAULT_SKILLS értékét 1-ről nullára), ezekhez lehet egy-egy új tudományt választani a 3., 6., 12., 20., 30. és 50. szinten. E táblázat erről szól, megadva a kezdőmókákat, és a „tanulószinteken" elérhetőket, ennek segítségével előre tudsz tervezni. Jó ez egyébként arra is, hogy ha például találsz egy démonnal olyan páncélt a játék elején, melyhez 1-es szintű Armor kell, akkor innen kibökheted, hogy bizony ezt a képességet csak a 20. szinten fogod tudni megtanulni, úgyhogy vagy elpakolod a városokban heverő kincsesládádba, vagy túladsz rajta, ha nem olyan jó - cipelni tuti felesleges.

TUDTAD-E?
A sárkányok erősebbek lettek, ismerik a Meteorzápor mágiát. Ha multiban egy karaktert megölnek, visszanyerik teljes HP-jukat és szintet lépnek – nagyon figyelj oda, ha nem akarod szívatni társaidat!

Taktikai tanácsként pedig annyit: nagyon gondold át, mit választasz, hiszen a kezdő pár mellé csak 6 skillt csaphatsz; ezért rögtön el kell döntened, hogy hősöd kezébe milyen fegyvereket szánsz, vagy hogy közelharcost, távolsági támadót, esetleg mágust nevelsz belőle. Ezt is, azt is nem ajánlott, hiszen az ezek fejlesztésére elkölthető pontokban sem fogsz dúskálni.

Nagyjából tehát ennyi lett volna a tipp-trükk és okoskodás a megszentelt földalatti kiegészítéshez. Kellemes heteket-hónapokat odafent és odalent, jó nyomulást a neten (van már pár jó, népes szerver), és reménykedést, hogy a 2. rész még több, szebb és tartalmasabb lesz, és akkor aztán nagyon fogunk örülni. Hajrá!

][redenc

Skillek és szintek

	Battle Mage	Daemon	Dark Elf	Dwarf	Gladiator	Seraphim	Vampiress	Wood Elf
Kezdés	Magic Lore	Magic Lore	Weapon Lore	Weapon Lore	Weapon Lore	Magic Lore	Vampirism	Agility
	Meditation	Weapon Lore	Concentration	Constitution	Concentration	Weapon Lore	Weapon Lore	Weapon Lore
3. szint	Fire Magic	Meditation	Blade Combat	Dwarven Lore	Axe Lore	Meditation	Constitution	Magic Lore
	Earth Magic	Dual Wielding	Trap Lore	Weapon Tech.	Dual Wielding	Concentration	Bloodlust	Meditation
	Water Magic	Axe Lore	Ballistics	Axe Lore	Unarmed Combat	Heavenly Magic	Concentration	Moon Magic
	Air Magic	Hellpower	Dual Wielding	Trading	Ranged Combat	Long-Handled We.	Sword Lore	Ranged Combat
	Weapon Lore	Sword Lore	Constitution	Armor	Sword Lore	Sword Lore	Axe Lore	Concentration
	Sword Lore	Constitution	Agility	Ranged Combat	Constitution	Constitution	Armor	Constitution
	Long-H. Weapons	Concentration	Disarming	Concentration	Armor	Parrying	Parrying	Riding
	Riding	Long-Handled We.	Riding	Parrying	Agility	Riding	Disarming	Long-Handled We.
6. szint	Agility	Agility	Unarmed Com.	Unarmed Combat	Riding	Dual Wield	Riding	Trading
12. szint	Trading	Riding	Armor	Sword Lore	Disarming	Armor	Agility	Sword Lore
20. szint	Constitution	Armor	Sword Lore	Forge Lore	Long-Handled We.	Ranged Combat	Long-Handled We.	Armor
30. szint	Disarming	Parrying	Parrying	Disarming	Parrying	Agility	Trading	Disarm
50. szint	Parrying	Disarming	Trading	Agility	Trading	Trading	Ranged Combat	Parrying

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2005/03-as számában olvashatjátok.

Tomb Raider: Legends - bemutató

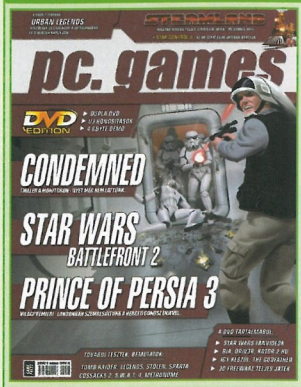
...Sose szerettem túl merész, és gigászi súlyú szavakkal dobálózni, de a Tomb Raider eszméletlenül jó játék volt. Ezt most nem a rózsaszín nosztalgikus köd íratja le velem, tényleg így gondolom. Már 9 éve is ezen az állásponton voltam, és ez mai napig nem változott meg. Ez valamilyen szinten nem túl szerencsés dolog. Már csak azért sem, mert idáig öt, azaz 5 darab folytatás követte a nagysikerű első részt, és egyiknek sem sikerült elhalványítani a nagy elől csillogását! Az még semmi, hogy nem sikerült felülmúlni az ősüket az n+1-edik részeknek, de egyszerűen olyan rosszul sikerültek, hogy a grafikai fejlődés ellenére is az az érzésünk támadhatott, hogy az eredeti Tomb Raider az idő múlásával egyre jobb és jobb játékká

vált. Ez, kérem szépen, szomorú.
A franchise örök birtokosa és kiadója, az Eidos mintha kissé lassú reakcióidővel rendelkezne. Hagyta, hogy a Core Design (a Tomb Raider megalkotói) kihozzon öt kétes folytatást, és csak ezek után reagált. Hagyta szépen-lassan megfulladni Lara Croftot, majd amikor szegény lány tüdeje tele lett piszkos vízzel, és agyába már-már oxigén sem jutott, csak akkor tette meg a megfelelő, újraélesztő lépéseket. Tizennyolc hónapja, vagyis a hatodik rész, az Angel Of Darkness megjelenése után három-négy hónappal észrevették, hogy szinte menthetetlen helyzetbe került a szépséges Lara Croft. Sántikáló eladási mutatók, és abszolút negatív sajtóvisszhang. Mindössze ennyit mondhatott magának az AoD. Egy rendkívül gyors brainstorming után rájöttek, hogy itt már csak a radikális reformok segíthetnek a bajba jutott hölgyeményen!...

Star Wars: Battlefront 2 - bemutató

...Miután nem feltételezem, hogy a most tárgyalt szoftvert mindenki ismeri, próbáljuk meg szavakba önteni, miről is van szó valójában. Az alapötlet nem új: a pályákon található számtalan eszköz segedelmével kell győzelmet aratni – először csak az adott helyszínen, majd később az egész univerzum felett. A játékban a Csillagok Háborújából alaposan megismert csatákba csöppenhettünk bele, méghozzá, hogy finoman fogalmazzak, nyakig. A filmekből – a program megjelenéséig ezek száma még csak ötre rúgott – megismert helyszíneken verekedhettük magunkat végig; két-két oldal közül lehetett választani: a klasszikus trilógiából a lázadók-birodalmiak, valamint az első két epizódból megismert klónok-droidok – és a hagyományos FPS-ektől eltérően az igazi tűzerőt nem a játékos által megformált katona, hanem az általa irányított jármű jelentette. Persze ez nem azt jelenti, hogy a gyalogszeres megoldást nem dolgozták ki megfelelően. Számtalan kaszt állt rendelkezésünkre, hogy a nekünk megfelelő felszereléssel, és a hozzánk legjobban illő harcmodorral vessük magunkat csatába, de tagadhatatlanul az igazi élményt valójában az jelentette, ahogy a filmekből már ismert járművekbe bepattanva teremthettük meg a „békét" a galaxisban. A levegőben – noha igencsak „földhöz kötve" – X-szárnyú hajók lőtték a TIE-vadászokat, a földön pedig AT-ST lépegetők tapostak el mindent, ami mozgott és veszélyt jelenthetett...

DVD tartalom



E havi teljes játékunk a **Steamland**, amely egy gőzgépes, harcolós stratégiai játék. Egy messzi-messzi világban virágzik a gőzmeghajtású robotok civilizációja. Hatalmas acélóriások utaznak keresztül világukon a vonatsínek mentén. A békeszerető robotok keményen dolgoznak gyarapodásukon és boldogulásukon. Az ősi fogaskerék, a távoli ősök hagyatéka, messzire fénylik az aranyló nap alatt, mutatva az utat a fényes jövő felé.
Ám egy sötét éjszaka... Sötét kapzsiságtól hajtva, a Khon-Kaa-Doo gonosz kormányzója aljas cselekedetre szánta el magát. Katonákat küldött a kincs megszerzésére. A védők hős serege sietett a rablók nyomába, ám egy óriási kő elzárta az utat, miközben a rablók egérutat nyertek. Ez nem egyszerű sérelem, hanem egy mindhalálig tartó háború kezdete! A hős seregek üldözni fogják a tolvajokat, akik százszor is megbánják majd a tettüket! Egészen a fővárosukig, Khon-Kaa-Doo-ig tart majd a hajsza, ahol az utolsó szálig elpusztulnak!
Neked kell a seregeket csatába vezetned! Most még csak egyszerű kazánfűtő vagy, de a hősiesség, amit a tolvajok üldözésénél mutattál, méltóvá tett erre a posztra. Vezesd seregeinket, és szerezd vissza a kincsünket! Dicsőség és számos jutalom vár rád az út végén!

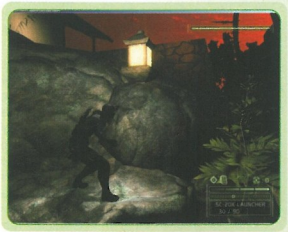
- A demók között megtaláljátok a **Splinter Cell: Chaos Theory**-t, valamint a **LEGO Star Wars**-t és a **Robots**-ot. Mindkettő jófajta 3D-s akciójáték. Itt van még a **TrackMania Sunrise** és a **Driv3r** szintén kipróbálásra érdemes. A kalandjátékok szerelmeseinek itt van a horror beütésű **Still Life**.
- A videók közül az alábbi darabokat tudom ajánlani: **Battlestations - Midway, Constantine, Crime Life: Gang Wars, Gauntlet: Seven Sorrow, The Godfather**.
- A korongra feltettük a **Splinter Cell: Chaos Theory Map Editor**-t, valamint egy ingyenes 3D modellező, animáló programot, a **Blender**. Megjelent a **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, **Need for Speed Underground 2** és a **Driv3r** című játékokhoz egy-egy *javítás*.
- A kísérletező **Half-Life 2** rajongóknak van itten egy jófajta *focis mod*. Egy kövér *pályacsomag* is itt figyel **CS:Source** nyüvőknek, illetve **Half-Life 2** fanoknak sem kell búslakodniuk.
- Az Extra rovat Teljes játék szekciójába felkerült a **David vs. Goliath**, ami bezony egy must have, valamint egy gyönyörű grafikával megáldott go-kart játék. Végül, de nem utolsó sorban egy nagyon jópofa logikai játékról is említés kell tennünk.
- A harmadik **Star Wars** epizód közeledtével, illetve az univerzumhoz kötődő játékok folyamatos érkezésével aktuálisnak láttuk egy jófajta fanfilm gyűjtemény összeállítását.

Kellemes kutakodást kívánnak, a szerkesztők

Prince of Persia: Kindred Blades - bemutató

...Nem lesz könnyű megfelelni az előző két rész rajongóinak, hiszen a Sands of Time történetmesélős, színes stílusa után a Warrior Within sötét, pesszimista történet vezetése sokakat meglepett. Azoknak is kedvezni akarnak, akik az első rész helyszíneit, a vicces beszólásokat, a felcsendülő vidám dallamokat szerették jobban, ezért a folytatás hangulatában a két epizód között helyezkedik majd el, annak ellenére, hogy a története még a WW-ben tapasztaltnál is sötétebb lesz. Az új epizód ott veszi fel a történet fonalát, ahol az a WW-ben megszakadt, a Herceg, és szerelme, Kaileena elhagyják az idő szigetét, és Babilonba tartanak, hogy végre élvezhessék az áldaz küzdelmek árán kivívott békét, és megpihenhessenek a számtalan kaland után. Ehelyett azzal kell szembesüljenek, hogy Babilonban véres háború dúl, és nem sokkal a megérkezésük után a Herceget elfogják, mert őt okolják a háború kitöréséért, és gyakorlatilag minden rosszért, ami a birodalmat sújtja. Mikor hősünk elpusztította az idő homokját, megváltoztatta a idő vonalát, és az események hatására megszületett a Herceg sötét alteregója. A király mindent megtesz, hogy elpusztítsa a Sötét Herceget, és mikor fiát a palotába hurcolják, azt hiszi, végre sikerült elkapni a Herceg alteregóját. Megpróbál végezni vele, ekkor Kaileena feláldozza magát, és újra szabadjára engedi az idő homokját. A sztoriról nagyjából ennyit lehet tudni egyelőre, mindenesetre érdekes lesz, hogyan oldják meg a fejlesztők, hogy a Warrior Within mindkét befejezéséhez passzoljon a folytatás történetének kezdete...

Splinter Cell: Chaos Theory - leírás

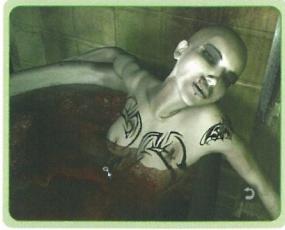


...Minden küldetés végén a „Statistics" gombra bökve megjelenik egy táblázat, melyben az alábbiakat találod: hányszor azonosítottak támadóként*, hány ellenséget ütöttél le, sebeztél meg, nyírtál ki*, ugyanez a hármas civilekkel, hány testet fedeztek fel*, és hányszor szólalt meg a riasztó*, legalul pedig mindezek eredményeként egy százalékos érték. 100%-ot akkor kapsz, ha a csillaggal jelöltek értéke zéró, plusz minden feladatot (beleértve a másodlagosakat és opcionálisokat is) teljesítettél. Kemény feltételek, de egy igazi szuperkém így dolgozik. Fontos megjegyezni, hogy ha utasításba kapod az ölést (mint a 2. küldetésben), ez nem számít bele az áldozatok számába. Van pár új mozdulat még, amit röviden említsünk meg: egy csövön „denevérpózban" függve elkaphatod, és megtekerve kitörheted az alant elhaladó nyakát (tűz), illetve leütheted (alternatív tűz). Az ajtók kinyitása is taktikusabb lett: a „Stealth" módban résnyire nyitod halkan, az előre / hátra gombbal tudsz benyomulni vagy visszakozni; a „Bash" ezzel szemben egy erőteljes berúgása a nyílászárónak, ami persze akkor hasznos, ha a túloldalon áll valaki, persze némi zajjal számolnod kell. Jobb híján ide szúrok be egy félmondatot a multiról: van co-op küldetéses móka, plusz a már jól ismert PT-s módok, ezekbe a teszt alatt nem tudtam belemászni - állítólag a kooperatív móka elég bugos, de hát a patch-teamnek is kell munkát adni...

Cold Fear - leírás

...Tom Hansen, aki az amerikai pārti őrség szolgálatában áll már akkor tudta, hogy ez nehéz nap lesz, mikor meglátta az első időjárás-jelentéseket: a térséget masszív, elementális erejű tengeri vihar igyekszik bekebelezni. Ezt talán még átvészelné a csapat, de hamarosan a tajtékzó hullámok közepette át kell evickélniük egy rejtélyekbe burkolózó orosz bálnavadászhajóra! Pontosan itt kerül a kezünkbe Tom Hansen irányítása, így rögtön neki is kezdhetünk a számos rejtély felderítésének. Mivel a hajó a nyílt tengeren hányódik, így ez az irányításra is gyakran kihat. A fedélzeten bóklászva könnyen a falhoz csaphat minket egy-egy betörő hullám, ami bizony az életerőnkből komoly falatokat csíp le. A mozgásunkra is kihat a folyamatos dülöngélés, szóval, aki hajlamos a tengeribetegségre, az a játék előtt vegye be a gyógyszerét, mert itt bizony kemény terep vár rá. A Cold Fear-ben 3rd person nézőpontból irányíthatjuk a főhőst, amivel nem is lenne baj, de a félig rögzített kamera néha képes komoly fejfájásokat okozni. Tulajdonképpen csak a ritkábban előforduló, nagyobb méretű terepeken érdemes ebből a perspektívából irányítani Tomot. A szűkebb helyeken, folyosókon, érdemesebb átkapcsolni a Splinter Cellből már ismert „jobbváll fölött a kamera" célzó üzemmódra. Ez nem csak azért hasznos, mert ilyenkor az egérrel kényünkre-kedvünkre nézelődhetünk, hanem mert ilyenkor rögtön válaszolni tudunk egy hirtelen támadásra...

Still Life - leírás



...A Still Life stílus-meghatározásakor nem vagyunk nehéz helyzetben: a képernyőre pillantva egyből észrevehetjük az egérkurzort, valamint a karaktert, akit irányítani fogunk – így nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy egy egérvezérelt kalandjátékról beszélünk. Külön plusz azonban, hogy a játék támogatja a billentyűzetes irányítási formát is, így akinek a rágcsáló használatához valamilyen oknál fogva nem fűlne a foga, az képes lesz a klaviatúra igénybevételével is koordinálni az irányítható szereplők mozgását. Nem, a többes szám említése valóban nem elírás, hiszen a játék több szereplő irányítását is lehetővé teszi számunkra: a fejezetek között felváltva hol egy férfi, hol pedig egy női karaktert kell patronálnunk egy furcsa sorozatgyilkossági ügy felgöngyölítéséhez. Egyrészt magunkra öltheted a kalandozásainkat megindító chicagói FBI-ügynök, a napjainkban élő, vagány és modern gondolkodású Victoria McPherson szerepét, másrészt családi emlékeinek felelevenítésével a cirka 75 évvel korábban magánnyomozóként tevékenykedő nagyapját, Gus-t is istápolhatjuk a festői szépségű Prágában. A történet középpontjában egyébiránt az a karácsony előtti gyilkosságsorozat áll, mely különös kegyetlenséggel elkövetett, csonkításos gyilkosságokat takar – bármilyen összefüggés, indíték és gyanúsított nélkül...

További bemutatók és leírások:

The Regiment	Black & White 2	Obscure
Stolen	Sparta: Ancient Wars	Toca Race Driver 3
Doom 3: Resurrection of Evil	Domination	Scar
SWAT 4	Cossacks II: Napoleonic Wars	World Racing 2
Driv3r	Act of War: Direct Action	Silent Hunter III
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Metronome	Championship Manager 5

STRONGHOLD 2

Ismerős a Settlers? Esetleg játszottál a Knights & Merchants-szal és tetszett? Nos, akkor a Stronghold 2 biztosan be fog jönni, hiszen amellett, hogy benne van ugyanaz a gazdasági játék, mint az előbb említett programokban, az egészet még megspékelték egy remek kastélyépítős résszel, amelyben kiélhetjük földesúri hajlamainkat, vagy ha éppen rombolni vágyunk, akkor szétszedhetjük a velünk szembenálló nemesek otthonát.

A Stronghold 2 folytatja az első rész jól bevált hagyományait, ám 2005-nek megfelelően az egészet 3D-be ültették át. Ugyan ez a lépés szükségszerű volt, igazság szerint nem vált a játék előnyére: az első rész grafikailag nekem megfelelő volt, ellenben a gépigény olyan óriásira növekedett, hogy mind az egyjátékos kampány egyes pályáin, mind multiplayerben (2-3 játékos esetén) egy mai átlaggépen 1024x768-as felbontásban egy idő után játszhatatlanul szaggatni kezd. Ezért –legyen ez az első tipp – miután kigyönyörködtük magunkat a programban, az indításkor megjelenő beállítás-képernyőn jó alaposan szedjük le a grafikai részletességet, hogy a program élvezhető sebességgel fusson.

A játékban kétféle egyjátékos kampányt is találhatunk. Az elsőben főként gazdasági nehézségeket kell megoldanunk, és csak minimális mértékben fordul elő harc – személy szerint én kezdésnek ezt javaslom, mivel itt van lehetőségünk viszonylag nyugodt körülmények között megismerni az alapokat, ellentétben a háborús küldetéssorozattal, ahol bizony egyidejűleg kell figyelnünk a hátországban és a csatatereken zajló eseményekre. Ez utóbbi kampány egyébként lényegesen hosszabb, ráadásul egy pontot elérve kettéágazik, és attól függően kapjuk a további küldetéseket, hogy milyen döntést hozunk.

TUDTAD-E?
A játékban remek beépített enciklopédia van, amelyből sok hasznos dolgot megismerhetünk.

Gazdasági küldetések
(Path of peace)

1. Feladat: *Építsünk világítótornyot, termeljünk 30 almát.*
Röpke bemelegítő küldetés, a végrehajtásához mindössze 3 favágót és 3 almáskertet kell telepítenünk. A világítótorony építése automatikus, ha van fa a raktárban, akkor a melósok maguktól felhasználják azt.

2. Feladat: *50 hírnévpont, 10 malac és 10 zöldség termelése.*
A hírnevünk növeléséhez építsük meg a konyhát és hozzá 2-2 zöldségeskertet és malacfarmot, hogy minél hamarabb elkezdődjenek a lakomák. Emellett építsünk a város kívül 2-3 vadászkunyhót, melyek parasztjaink számára húst adnak, így azok már változatosabb étrenddel bírnak – ez pedig tovább növeli hírnevünket. Mivel több munkaerőre is szükségünk lesz, húzzunk fel két parasztházat is.
Ha az 50 pontot elértük, a konyhában kapcsoljuk ki a malac- és zöldségfelhasználást, hogy minél hamarabb megteljen a kamra a győzelemhez.

3. Feladat: *építsük fel a lerombolt kastélyt 68 hónap alatt.*
Ebben a küldetésben a legtöbb bajunk a tűzzel lesz. Ezért rögtön kezdéskor rakjuk tele várunkat kutakkal (olyan 5-6 darab kell egyenletesen elosztva a területen). Amint ez megvan, telepítsünk 3 kőbányát a sziklákra és melléjük legalább ennyi ökröt *(Ox)* a kövek szállításához. Végül építsünk egy szállító épületet *(Carter post)*, amelynek segítségével folyamatos módban küldjük át a köveket az új területünkre a vár építéséhez. Ez automatikus, amint beérkezik a nyersanyag, a papok azonnal felhasználják. Ne feledkezzünk meg a házak építéséről sem, hogy legyen elég munkaerő és ügyeljünk arra, hogy a kaja se fogyjon ki (ha szükséges, építsünk almáskerteket és vadászházakat). Bár törődnünk csak az induló területünkkel kell, az újonnan megszerzett provinciát is jó alaposan fejlesszük fel – építsünk megfelelő mennyiségű élelem- és nyersanyagtermelő épületet (a farkasoktól távol), mert így a következő küldetés könnyebb lesz. Ezután már nincs más dolgunk, mint várni, hogy helyrehozzák a kastélyt.

4. Feladat: *képezzünk ki 20 íjászt, irtsuk ki a farkasokat a térképről.*
Mivel az előző pályán jól felfejlesztettük új területünket, viszonylag könnyű dolgunk van. A fentről beérkező sereggel intézzük el a területünkön lévő két farkasfalkát (a lordot is vessük be a vesztesegek csökkentése érdekében), majd rakjuk csapatunkat a felső hídhoz, hogy kezeljék a rendszeresen beérkező ellenséget. Ezután gyorsan húzzunk fel egy piacot (market), vásároljunk követ, majd építsük meg a katonák kiképzéséhez szükséges épületeket (barakk, armory) illetve a fegyverkészítő műhelyeket (íjász és dárdakészítő, minimum 3-3 darab kell), melyekhez olyan 6-7 favágót is üzemeljünk be. Kezdjük meg a sereg kiképzését, mivel eddigre valószínűleg elfogyott az indulásként kapott csapat. Ezután fókuszáljunk a pénzszerzésre, mert a katonák kiképzéséhez az is kell rendesen. Ehhez használhatjuk a piacot (feleslegek eladása), illetve építsünk kincstárat az adózáshoz.
Időközben, ha van felesleges nyersanyagunk, segítsünk be a teljesen lepusztult régi területünknek 1-2 alapvető építmény (vadászház, almakert) felhúzásával.
Amint elég nagy seregünk van, osszuk ketté, és egyik felével intézzük el a tőlünk balra lévő terület farkasait, de közben ne feledkezzünk meg várunk védelméről sem.

- **CD Link: trainer, savegame**
- **Fejlesztő: Firefly Studios**
- **Kiadó: 2K Games**
- **Megjelenés: 2005-Április-22**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.stronghold2.com**

5. Feladat: *24 hónapig lássuk el élelemmel Sir William alattvalóit.*
Nem túl bonyolult küldetés, a lényeg az élelemtermelésen van. Ha még nem építettünk volna, akkor húzzunk fel egy (esetleg kettő) *Carter Post*ot a lehető legközelebb William területéhez (gyakorlatilag valahová a kastélyunk közelébe), majd azonnal indítsunk útnak bármilyen kajából 50-es folyamatos szállítmányt neki. Ha folyamatosan tudunk például 50 almát küldeni, akkor pont kitart a kajatartalékuk az idő lejártáig, de ha nem akarunk rizikózni, akkor küldjünk két szekérrel élelmet. Hogy mindig legyen feleslegünk, célszerű saját falunkban az adagokat csökkenteni, cserébe vegyük le az adókat (pénzre most úgysincs szükség), vagy adjunk a népnek sört, nehogy lázadozni kezdjenek. Ugyan az eligazításnál javasolják a búzatermesztés mihamarabbi beindítását, az idő túl rövid, hogy ez igazán beinduljon, így legjobb, ha ezen a pályán még az alma+hús kombinációval dolgozunk, és ha szükséges, lerakunk még 1-2 vadászházat (nekem 6 vadászkunyhó és 5 almafarm már volt a küldetés kezdetén, ezek elegendőnek is bizonyultak).

6. Feladat: *24 hónap alatt szüntessük meg a patkányokat és a trágyakupacokat.*
Lényegében a két új „egészségügyi" épületet kell használnunk a győzelemhez. Az újonnan megszerzett településre építsünk 2 házat, néhány élelemtermelő farmot (alma vagy vadászház javasolt) majd 2-2 trágyagyűjtőt és sólymot egyenletesen szétosztva. Ha van feleslegünk, élelmet küldhetünk az alsó területünkről is. Itt ugyanúgy kell a higiéniáról gondoskodnunk (ezt az eligazítás nem említi), ezért keressünk helyet legalább 3-3 épületnek. A kulcsszó az egyenletes szétosztás – akár azon az áron is, hogy lebontunk/áthelyezünk más, kevésbé fontos épületeket.
Még egy megjegyzés: seregünket küldjük az új területre, a banditák ugyanis ezt fogják támadni.

7. Feladat: *semmisítsük meg a banditák táborát.*
A pálya egyetlen nehézségét az okozza, hogy a banditák táborát védőfalon álló íjászok védik, akiket direkt módon még saját íjászainkkal sem tudjuk megcélozni – oda kell küldeni a falak alá embereinket, és hagyni, hogy maguk vegyék célba őket. Ehhez viszont az kell, hogy az ellenséges íjászok tüzét elvonjuk, amit úgy tehetünk meg, hogy két hullámban rohamozunk: előre küldjük a parasztokat és a dárdásokat, s amíg az ellen azokat irtja, odarohanunk saját íjászainkkal, majd agresszív módban hagyva őket leszedetjük velük a védőket. Ennek végrehajtásához egy dolog kell: hatalmas létszámfölény a részünkről. Pénzünk valószínűleg van elég, a fegyvereket pedig beszerezhetjük a piacról. Ezután csak türelemre van szükség, amíg kiképzünk vagy 100 íjászt, meg ugyanennyi dárdást (parasztot) – ezzel a sereggel kényelmesen bevehetjük a rablótanyát. A győzelemhez meg kell semmisíteni a falak mögött lévő épületet, amit dárdásainkkal tehetünk meg.

TUDTAD-E?
Ahhoz, hogy a bűnözőket elfoglalják, az őrök mellett bíróságra és büntetőeszközökre is szükség van.

8. Feladat: *szerezzünk 300 dicsőségpontot 72 hónap alatt.*
Ez egy húzós küldetés és szerintem igazából csak akkor lehet megnyerni, ha az előző pályákról van kellemes mennyiségű pénzünk – ugyanis az irányításunk alá került terület gazdaságilag egy nagy nulla, teljesen újra kell építenünk, viszont az idő kevés, arra hogy felfuttassuk, és jól beinduljon a termelés. Így a piacról kell beszereznünk mindent, hogy aztán jöjjenek a koronák... Első lépésként vegyük minimumra a játékesebességet, bontsuk le a városfalakat, katonai épületeket, a szétszórtan elhelyezkedő almáskerteket, és szabaduljunk meg legalább a lakosság felétől (házak lebontása). Építsünk fel egy félreeső helyen egy piacot, és ha valami nyersanyag kell az elkövetkezőkben, akkor innen vegyünk (kövek, fa) ne próbáljuk magunk megtermelni.
Ezután húzzunk fel a magtár körül 3-4 almáskertet, sajtkészítőt (*„boldogok a sajtkészítők"* - Brian élete :-)), vadászházat, kissé odébb pedig egy pékséget, farmot és szélmalmot. Ezzel mind a 4 kajatípus a nép rendelkezésére áll, ami havonta 2-3 plusz koronát jelent. Ezután figyelmünk a dicsőségpontok fő forrására, a lakomára irányuljon. Húzzuk fel a királyi konyhát, majd 2-2 zöldségfarm, malacfarm, angolnás tó, szőlőskert és présház kerüljön mellé. Ezzel biztosítjuk, hogy a maximális mennyiségű pontot kapjuk a bulikért. A kastély közelébe asszonyunk lakosztályát (bed chamber) is pakoljuk le, a textilgyártásra azonban ne pazaroljunk helyet – ezt vegyük meg a piacról. Ezután szívünk hölgye is munkába kezd, és ennek eredményeként dicsőségpontot érő bálokat is tarthatunk. Legvégül a néphangulatot biztosító épületeket dobáljuk le (higiénia, templom & gyertyakészítő, utazó komédiások). Hadseregre nem kell költeni, viszont ha maradt még helyünk, építhetünk pár fatelepet meg egyéb nyersanyaggyártó helyet, hogy a felesleget eladva némi pénzt termeljünk. Ha ezzel megvagyunk, gyorsítsuk fel az időt és várjunk türelmesen – ügyeljünk, hogy minden rendben haladjon, különösen a bulik menjenek. Idővel, ha jó a néphangulat, felnyomhatjuk az adókat is kissé. Ha jól pakolásztuk le az épületeket, akkor nem lesz gond – ugyan kezdetben csak lassan csordogálnak a koronák, ám idővel egyre nagyobb lakomákat csapunk, és a végére elkészülnek a báli ruhák is – ezzel pedig meglesz a kellő pontszám.

9. Feladat: *gyártsunk le 100 kardot hamarabb, mint Edwin.*
A küldetés megnyeréséhez inkább csak türelemre, mint stratégiára van szükség. A banditáktól elfoglalt területre *(Whitle)* tudunk vasbányákat telepíteni (vagy 6 darabot), de Wintertrop megyébe (kastélyunktól balra) szintén építhetünk pluszban még 2 öntödét a meglévő mellé. Ne feledkezzünk meg a megfelelő mennyiségű igavonó telepítéséről sem. Mivel csak a fő területünk fegyverraktárában lévő kardok számítanak, mindenképpen gondoskodnunk kell szállításról: vagy a vasat kell áthoznunk, vagy – és szerintem ez a jobb megoldás, mivel fő területünk már elég zsúfolt lehet – építsük a kovácsműhelyeket az öntödékkel azonos megyébe, és csak a végterméket hozzuk a palotánkhoz. Fontos: ez esetben a kovácsműhelyek mellé fegyverraktárt is kell építeni, mert a sima raktárba a kovácsok nem viszik be a kardokat. A győzelemhez körülbelül 6 kovácsra lesz szükség, akik ha folyamatosan termelnek, akkor több fegyvert fognak gyártani, mint ellenfelünk. Szabad időnkben futtassuk fel a többi, eddig kihasználatlan megyénket is, hogy még erősebb legyen birodalmunk, és képezzünk ki egy nagy adag íjászt és dárdást, akiket küldjünk Whitle megye bal határához. A következő küldetésben ugyanis ott lesz rájuk szükségünk.

10. Feladat: *mentsük meg Sir Grey-t.*
Az előbb legyőzött Edwin kissé ideges, így öreg barátunk várát ostrom alá veszi. Feladatunk a támadó csapatok legyőzése. Előrelátóan elhelyezett seregünkből az íjászokat haladéktalanul küldjük Sir Gray várának falára, ahonnan vegyük tűz alá az ostromlókat – elsőként a katapultokat, mivel azok a legveszélyesebbek. Dárdásainkkal zavarjuk meg a rohamozókat – támadjunk rájuk, tekintet nélkül a veszteségekre. Ha a támadást visszavertük, képezzünk ki új seregeket, majd saját tempónkban intézzük el az ostromlók táborát. A kulcs a kezdeti gyors beavatkozásban rejlik, ha azt sikeresen intézzük, a küldetés második fele nem gond. Fontos: mivel a küldetésnek akkor van vége, amikor lerohanjunk az ellenséget, ne siessünk, hanem a 12. küldetéshez készítsük elő a terepet (lásd hátrébb), hogy a fejfájástól megkíméljük magunkat.

11. Feladat: *40 hónap alatt legyen 80 fős lakosságunk és érjünk el 100 dicsőség pontot.*
Úgy látszik, rajtunk kívül senki sem ért a gazdálkodáshoz – megint egy teljesen tropára ment területet kell gatyába ráznunk. A küldetés második célkitűzése nekem már alapból megvolt, pedig az előző küldetés végén lévő pontjaimat az egytizedére csökkentették (1800 volt…). A 80 fős lakosság elérése viszont kemény dió – ehhez szinte azonnal meg kell állítanunk a morálcsökkenést, majd utána rengeteg munkahelyet kell létrehozni. A pálya kulcsa itt a gyorsaság és ismét a pénz – ez viszont kezdetben csak pár száz arany, de ne aggódjunk, a többi terület folyamatosan nyomja majd az adót. Kezdetben vegyünk némi élelmet és fát. Építsünk 2-2 trágyagyűjtőt és solymászt, ezeket rakjuk le a raktárnál és a szélmalomnál – ha nincs elég munkás, bontsunk le pár műhelyt (például a fegyverkészítőket – ezekre úgy sincs szükség. Az adót azonnal csökkentsük le a lehető legkisebbre (gyakorlatilag mi adunk pénzt a népnek, ez is morálnövelő), és vegyünk 2-3 hordó sört, majd nyomjuk az adagokat a kocsmában a maximumra. Ezekkel az ellenlépésekkel megállítjuk a morálcsökkenést és a népelvándorlást, majd a tendencia megfordul. Ezután folyamatosan építsünk házakat és munkahelyeket (favágók, vadászházak a leghasznosabbak, kell vagy 20-30 darab, pakoljunk mindenhová), ha szükséges, vegyünk

élelmet és fát, hogy a növekedést folyamatosan tartani tudjuk. Fontos: ha a morál 100 körül van, de mégse jönnek parasztok, az azt jelenti, hogy vagy nincsenek szabad házak, vagy nincs szabad munkahely – sürgősen tegyünk ellene. A lényeg, hogy a lakosság növekedés folyamatos legyen, ellenkező esetben kifutunk az időből.

12. Feladat: *Szerezzünk 500 dicsőségpontot és 70 adagot minden lakomához való ételből mindössze 60 hónap alatt.*
Gyilkos egy küldetés, de szerencsénkre pénzünk, mint a pelyva, így nincs akadálya annak, hogy átszervezzük a gazdaságunkat – most ugyanis a lakomákhoz való ételekre kell totálisan ráállni, ha a rövid idő alatt győzni szeretnénk. A dicsőségpontok megszerzése lakomák nélkül is menni fog: csak folyamatosan biztosítsuk a nép számára a négyféle ételt (akár a piacról bevásárolva), plusz rögtön kezdéskor építsünk egy lovagitorna-pályát. Ha van textilünk, akkor – ha még nem lenne – úrnőnk lakosztályát is húzzuk fel, ami szintén plusz dicsőségpontokat hoz.

TUDTAD-E?
A skirmish pályákat is a kampányok opciójára kattintva érhetjük el.

A gond a lakoma hozzávalóinak beszerzésénél van, különösen a kacsák és az angolnák esetén: mivel ezeket ugyanaz az épület tenyészti, a termelés tempója feleannyi, mint a többi hozzávaló esetén. A bor is problémás, mivel ahhoz meg adagonként 2 épület (szőlőskert+présház) szükséges. A szükséges mennyiséget minimum 5-5 zöldségeskert, disznófarm, borász és 10 angolnás tó tudja előállítani, de ekkor még komoly mázli is kell, hogy a szállítás miatti késleltetés miatt ne bukjuk el a küldetést – mivel ennyi épületet a központi megyénkben nem tudunk felhúzni, kénytelenek leszünk a többi falvat is igénybe venni. Lehetőleg egy területen csak egy fajta hozzávaló termelésére álljunk rá, és mindenhol legyen legalább két szállítóépület. Az épületek elhelyezésénél legyünk radikálisak és romboljunk bátran – a prioritás most a hozzávalókat termelő épületeké. A katonai létesítményektől és fegyvergyáraktól nyugodtan szaboduljunk meg, ez már az utolsó küldetés és nincs már ellenség. Hasonlóképpen eltakaríthatjuk a fatelepeket, kutakat és sólymokat valamint a felesleges házakat, sőt, a központi terület élelemtermelő épületeit is – pénzünk van, majd veszünk kaját a piacról.

Az ostromgépekről

A játékban többféle ostromeszközt találhatunk, melyek közös jellemzője, hogy mindegyiket az ostromtáborban *(siege camp)* építhetjük fel, amelyet viszont bármilyen területre, akár még az ellenségünk zónájába is letehetünk.
Létrások *(laddermen)* – ha sikerül eljuttatni őket a falakig, akkor automatikusan felállítják a létráikat, amelyeken keresztül bárki fel- illetve lejuthat a falakról. A falakhoz állított létrákat fenn járőröző közelharci egységek automatikusan ledöntik.
Katapult – bár hatótávolsága ennek a legkisebb, brutális rombolóerejének még a falak sem tudnak sokáig ellenállni. Gyalogság ellen is jól használható.
Trebuchet – hatalmas lőtávolság, de gyatra pontosság jellemzi, ezért csak épületek és várak ellen érdemes bevetni. Csak egyszer mozgatható, a célterületet elérve automatikusan felépül de át már nem helyezhető.
Tűzballiszta *(Fire ballista)* – igazi „páncélelhárító", két-három találat bármelyik lovagot leveszi a lábáról. Hatótávolsága miatt még a várfalakon álldogáló íjászokat is gond nélkül leszedhetjük vele.
Faltörő kos *(Battering ram)* – a jó öreg faltörő, ha sikerül egy várfalhoz eljuttatni, akkor azt pillanatok alatt szétszedi. Nekem a katapultok jobban bejöttek.
Ostromtorony *(Siege tower)* – két méretben gyárthatjuk, szerepe a létrásokéval megegyező, de valamivel tartósabb és jobban védett, ráadásul, ha egyszer sikerült a falakhoz görgetni, akkor nem lehet csak úgy ellökni, mint a létrákat.
Tűzszekér *(Burning cart)* – csapatban lévő katonák ellen és csapdák felszedésére alkalmas.
Mantlet és Cat – nyilak és lövedékek ellen használható személyi és csoportos pajzsok. Amíg épek, a közelükben lévő embereknek teljes védelmet adnak a távolsági fegyverek ellen.

Háborús kampány (Path of war)

1. Feladat: *érjük el a hajót.*
Az átvezető filmek tovább tartanak, mint maga az akció – csak menjünk a lovagokkal a hajóhoz és vágjuk le az őrséget. Elrontani sem lehet…

2. Feladat: *építsük újra a lerombolt hidat.*
A feladat teljesítéséhez követ és fát kell kitermelnünk. Rakjuk le a raktárt a hídtól jobbra lévő kőbánya közelébe, telepítsünk 3-4 favágót, 2 kőfejtőt meg 2-3 ökröt és legalább +1 házat, majd termeljünk. A raktárba behordott nyersanyagokat a papok automatikusan felhasználják.

3. Feladat: *termeljünk 15 textilt.*
Mindenek előtt a magtár közelébe telepítsünk 3-4 vadászkunyhót, hogy a népnek legyen élelme, majd építsünk juhfarmot és szövődét (mondjuk 2-2 darabot) a raktár közelébe. Ha

szükséges, építsünk fel egy plusz házat, hogy legyen munkaerő.

4. Feladat: *verjük vissza a támadókat.*
Építsünk legalább két lándzsakészítőt és egy piacot, ahol folyamatosan adjuk el a szövőnőink által készített textilt, az így nyert pénzből pedig képezzünk ki lándzsásokat. Amint egy nagyobb (15-20 fős) osztag készen áll, menjünk velük fel a kolostorhoz. Verjük le a medvéket, majd irány vissza a falunk. Az ellenség jobbról, a kőfejtő felől fog érkezni, de erőink bőven elegendőek lesznek a leküzdésükre – falat nem is érdemes építeni, csak nyersanyagpazarlás.

5. Feladat: *mentsük meg Edwint.*
A túszul ejtett nyámnyila lovag megmentéséhez a fő ütőerő az íjászokban rejlik. Amint a semleges csapatok megindulnak az ostromra, mi is vegyüljünk közéjük – előre küldjük a dárdásokat és a parasztokat, majd utánuk az íjászokat, akikkel szedjük le a cölöpfalat védőket. Ezután a létrásokat sürgősen küldjük a kőfalhoz, majd rohanjunk fel az emberekkel a falra. Ne várakozzunk, és lehetőleg egyből a tornyokban lévőket támadjuk le, majd helyükre állítsuk a mi íjászainkat, akikkel intézzük el a fal környékén lévő ellenségeket. A kastélyt, ahol Edwint őrzik, többek között erős alabárdosok védik, akik ellen a nyilak nem valami hatásosak. Először küldjük fel a legközelebbi toronyba az íjászainkat, majd a torony tövébe állítsuk az összes harcosunkat – ugyanis amint rálövünk a kastély körül lévőkre, azok egyből megindulnak az embereink felé. Itt már azon múlik minden, hogy mennyi embert vesztettünk előzőleg – ha nem túl sokat, akkor nyerünk, egyébként elbukunk. A küldetésnek akkor van vége, ha az összes védőt elintéztük.

6. Feladat: *szerezzük meg a szent ereklyét, semmisítsük meg a banditák táborát és mentsük meg Sir Grey-t, továbbá intézzük el Bullt.*
A feladatokat ebben a sorrendben hajtsuk végre. A lényeg, hogy gyorsan, sok katonát tudjunk kiképezni: ehhez érdemes 4-5 favágót és 5-5 (vagy még több) dárdagyártót és íjkészítőt megépíteni, majd folyamatosan termelni és katonákat kiképezni. Ügyeljünk arra, hogy az elején egyfolytában két irányból fognak támadni minket (balról a banditák, fentről a farkasok). A banditatábor lerombolásához

elég sok katonára lesz szükség, mivel ott folyamatosan újratermelődik az ellenség. Ha velük végeztünk, egy rövid átvezető film után néhány új épületfajta (pl. sörfőzde és kiegészítői) is elérhetővé lesznek, ezeket is építsük meg. Ha eljutunk a szerzetesekhez, néhány emberük hozzánk is beáll – ők elég jó harcosok. Mire eddig eljutunk, valószínűleg elég kevés időnk maradt Sir Grey megmentésére. Vigyünk egy komolyabb sereget az ostromlók elkergetésére, de eközben ne álljunk le a sereg kiképzésével: ugyanis amint megoldjuk ezt a feladatot, két ostromló csapat fog kastélyunkra támadni (ismét fentről és balról). Az eligazításnál ugyan javasolják, hogy építsünk falakat, ám jobban járunk, ha mondjuk 20-20 íjászt és dárdást rakunk a veszélyeztetett irányba, ezek könnyűszerrel elintézik az ostromlókat. Ezután támadásba lendülhetünk, de vagy 30 íjászt vigyünk Sir Grey kastélyához, és küldjük őket a falakra, mert az ellenség még fog egyszer támadni, és ha az öreg meghal, akkor bukjuk a küldetést. Ettől eltekintve saját tempónkban törhetünk Bull kastélyára, itt már rajtunk múlik minden. Használjunk jó sok katapultot, a várat elég jól védik.

TUDTAD-E?
Az ostromgépek lövedékei nem tesznek különbséget barát vagy ellenség között.

7. Feladat: *öljük meg Olafot.*
A viking erőd bevételéhez kulcsfontosságúak az íjászok és a katapultok – ha ezeket meg tudjuk őrizni, akkor a falak és a bent rejtőző ellenség elintézése nem gond, nélkülük viszont gyakorlatilag lehetetlen – ezért vigyázzunk rájuk. Rögtön indulás kor vegyük a sebességet minimumra, és a katapultokat és az íjászokat azonnal vigyük hátra, míg a papokkal a bal, a dárdások egy részével pedig a jobb oldalon lévő ballisztákat azonnal támadjuk meg – ezek ugyanis hatalmas pusztításra képesek. A dárdások nagy részével szintén elkerülő manővereket végezzünk. Amint a ballisztáknak vége, katonáinkat gyűjtsük egy nagy csapatba, a katapultokat és az íjászokat is hozzuk előre (a dárdások mögé természetesen), és módszeresen szedjük le a kapun át libasorban kijövő ellenségeket – a falakban ne tegyünk kárt. Kis ügyességgel gyakorlatilag a katapultok és íjászok végeznek a két hullámban érkező ellenséggel és maximum 1-2 katonát kell dárdásainknak elintézni. Amint a csata elcsendesedett, mi támadunk. Az íjászokkal óvatoskodjunk előre, és szedjük le a rövidebb lőtávolságú dobófejszéseket. Amint a falak tiszták, a katapultokkal lőjük szét a ballisztákat – ha a falak állnak, a ballisztták nem lőnek át rajtuk, míg a mi katapultjaink gond nélkül apríthatnak. Ezután már csak a gyalogság elintézése jön (íjászok vagy katapultok) majd az egészet ismételjük meg a második falnál is - az épületeket azonban kíméljük. Amint a katonák nagy része halott, Olaf elmenekül, mi meg győztünk.

8. Feladat: *építsük újra a kolostort, semmisítsünk meg a térképen minden ellenfelet.*
Sürgősen kezdjük meg Olaf volt falvának a felfejlesztését. Futtassuk fel a fatermelést, és amilyen hamar csak lehet, kezdjünk katonák, főként íjászok kiképzésébe (5-6 íjkészítő dolgozzon legalább), majd indítsuk be a kőtermelést is – ekkor a szerzetesek belekezdenek a kolostor újjáépítésébe. Hamarosan azonban lentről ellenség érkezik. Két céljuk van: egyrészt a kolostornál lévő hídhoz telepednek és leverik a fegyvertelen, sziklákat cipelő szerzeteseket, hogy ne haladjon a munka, másrészt ostromtábort építenek, ahonnan rengeteg katapulttal próbálják meg lerombolni falunkat. A legjobb, ha seregünket egészen lent állomásoztatjuk: ha van sok íjászunk, komoly veszteségeket tudunk okozni a támadóknak, így kevés kárt tudnak okozni. Amikor a kolostor olyan 80% százalék körüli készenléthez ér, Edwin egy hatalmas sereggel támad: itt is főként az íjászok tudnak segíteni nekünk. Persze építhetünk falakat is, de nekem jobban bejött a dinamikus, mozgékony seregekkel történő védekezés.

9. Feladat: *öljük meg Olafot és Edwint, legyen 6 megyénk.*
Végre ebben a küldetésben van értelme falakat építeni – az ellenfél ugyanis folyamatosan, ám ostromgépek nélkül támad. Al-

A katonákról

Felfegyverzett paraszt *(Peasant)* – harcban abszolút használhatatlan, lényegében csak annyiban különbözik a munkásoktól, hogy képes támadni. Mivel olcsó, a várak körüli csapdák felszedésére érdemes használni.
Íjász *(Archer)* – közelharcban sokat nem ér, de távolra igen hatékony a páncélzat nélküli katonák és az ostromgépek ellen. Ha tornyokba rakjuk, hatótávolsága drasztikusan megnövekszik, ráadásul, ha van a közelében tüzes kosár (brazier), akkor lángoló nyilakat lő, melyekkel az olajos árkokat is felgyújtja.
Nyílpuskás *(Crossbowmen)* – kisebb a lőtávolsága és a tüzelési sebessége, de pontosabb és lövedékei még a páncélos katonák ellen is hatékonyak.
Lándzsás *(Spearmen)* – csak kicsivel erősebb, mint a felfegyverzett paraszt, töltelékkatona. Előnye, hogy olcsó és csak lándzsát igényel.
Buzogányos *(Macemen)* – gyors és nagyokat sebez, de mivel páncélozatlan, a közönséges íjászok hamar végeznek vele. Városstromoknál gyorsasága előny a falak megtisztításánál.
Alabárdos *(Pikemen)* – az első páncélos katona, aki ellen a sima nyilak sokat nem érnek. Főként védekezésre ajánlott, mivel elég lassú.
Kardforgató *(Swordsmen)* – Igazi páncélozott harcos, aki bár elég lassú, pusztító a közelharcban.
Lovag *(Knights)* – erősebb és gyalogosan lassabb, mint a kardforgató, ám a lovardából *(stable)* lovakat is rendelhetünk hozzá, így egyrészt rendkívül mozgékonnyá válik, másrészt amíg él a hátasa, addig nem sebződik. A lovak ellen a közönséges íjászok is hatékonyak, a lovagok ellen azonban semmit nem érnek.

kalmanként 1-1 sereg létrákkal is jönni fog (ha egy alfeladatot megoldunk), de ezek minimális veszélyt jelentenek majd. Kezdetben húzzuk fel a szokásos gazdasági épületeket, majd az Olaf felöli oldalon építsünk egy falat jó néhány toronnyal és pakoljuk meg íjászokkal. Ezek gond nélkül leöldösik a rohamozó csapatokat, mi pedig saját tempónkban terjeszkedhetünk dél felé, illetve megoldhatjuk az alfeladatokat. Elsőként Olaf erődjével végezzünk – ehhez elég 6-8 katapult, meg egy nagyobb adag sereg védeni az ostromgépeket. Ezután szerezzünk meg 2-3 lenti területet, majd irány Edwin vára. Odafelé meg lesz a 6 terület, tehát nincs más dolgunk, mint az utolsó várat bevenni – de ez eddigre már nem lehet gond. Mielőtt azonban Edwint legyőznénk, képezzünk ki párszáz íjászt, nyílpuskást és dárdást, ugyanis a következő küldetésben nem nagyon tudunk majd katonákat felszerelni. Fontos: a részfeladatok megoldásakor folyamatosan bővül a rendelkezésre álló épületek listája, erre figyeljünk.

10. Feladat: *verjük vissza a támadókat.*
A küldetés első fele nyugis, mindössze néhány lovag kóstolgatja a védelmünket. A feladat Edwin volt várának a felépítése és megvédelmezése. Hozassunk némi követ és fát a legközelebbi településről, gazdasággal most ne foglalkozzunk, se hely, se idő nincs rá.

Ezután két opciónk van:
- Építsünk egy takaros várfalat, jó sok toronnyal és pakoljuk tele katonákkal. Gyűjtsük össze az előző küldetésből maradt összes harcosunkat, a térkép többi részét nem kell védeni. Ha van pénzünk, fogadjunk fel zsoldosokat is, illetve építsünk 8-10 katapultot, amelyeket a várfalon kívül, a két szélen helyezzünk el – ezek nem lesznek útban az ellenfélnek, így nem támadják őket, viszont nagy segítségünkre lesznek.
- A másik megoldás hogy az események elébe megyünk, és letámadjuk a felvonuló ellenséget – ez utóbbi könnyebb és gyorsabb megoldás. Egy nagy adag (~100) íjászt és némi gyalogságot vigyünk Halsbury és Tingle Unston megyék határához. Az ellenség itt fog átkelni a mocsáron – mi álljunk fel a láp szélénél, 6-8 katapulttal lőjük be a kis földnyelveket. Néhány katapultot vigyünk St. Columb Minor és Tingle Unston határához, a hídtól kicsit délre – ugyanis a hídon át jön a második sereg (a harmadik sereg – a rózsaszín - majd hozzánk csatlakozik). Ezekkel a katapultokkal először a mocsáron átkelő népeket lőjük, majd ha bejön a következő sereg, akkor a hídon átkelőket célozzuk be. Az ellenségnek szinte semmi esélye, akik esetleg az íjászok és a katapultok összetüzét túlélik, azokkal végezzenek zsoldosaink. Jó esetben az ellenség még az ostromtáborokat sem tudja felhúzni.

A küldetés végén döntést kell hoznunk: a királyt szolgáljuk, vagy inkább Lord Barclay mellé állunk – a következő missziók ettől függenek.

A királyi küldetések
11.a. Feladat: *verjük vissza a támadókat.*
Várunkat folyamatosan ostrom alatt tartják a lázadók – ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy lentről rendszeresen (kb. 3-4 hullámban) érkezik egy nagy adag íjász és alabárdos egy pár lovag kíséretében, valamint ostromlétrások számolatlanul. Ezúttal érdemes a falak védelmére berendezkedni. Mindjárt kezdéskor vegyük meg a szomszédos területet, telepítsünk pár favágót és lehetőleg két szállítót, és kezdjük meg a fát meg az olajat a várhoz szállítani. Itt a szokásos gazdasági épületeken kívül elsőként legalább 3 íjkészítőt, 1 dárdagyártót és az íjászok és lándzsások kiképzéséhez szükséges katonai épületeket húzzuk fel, hogy ezekkel megerősíthessük a falak védelmét. Amint van elég pénzünk és nyersanyagunk, kezdjük meg a kő- és vaskitermelést, illetve a kardok és páncélok gyártását is, de ne feledkezzünk el arról, hogy a prioritás az íjászoké. Ha van elegendő olajunk, rakjuk tele a várfal alatti részt (ott ahol a farönkök – *rolling logs* – vannak a falakon) ez ugyanis remek védelem – ha elindítjuk a rönköket, azok begyújtják az olajat és frankó lángtenger lesz a vége. A támadások visszaverésénél ügyeljünk a létrásokra – folyamatosan járőröztessünk elegendő katonát a falakon a létrák ledöntésére, ne engedjük, hogy az ellenség feljusson, íjászaink elsődleges célpontjai pedig az ellenséges íjászok legyenek. Érdemes a várfalnál minél több tornyot is felhúzni – nekem a lookout towerek eléggé bejöttek, de próbálkozhatunk 1-2 *round tower*rel is, amelyekre még ballisztákat is telepíthetünk – igaz, ezek a saját íjászaimban több kárt tettek, mint az ellenségben. A lényeg, hogy pakoljunk a falakra annyi íjászt, amennyit csak tudunk.
Ostromgépekkel a játék során csak a legvégén jön a gép, ekkor egyszerre két sereg is támad, és a balról-alulról jövők hoznak egy rakat katapultot is – eddigre várunknak ezen az oldalán is erősítsük meg rendesen a védelmet tornyokkal és íjászokkal. Ez a küldetés legkritikusabb része, ugyanis ezek szinte biztosan rést ütnek a falainkon, s azokon keresztül az ellenséges lovagok beözönlenek, hogy végezzenek a várban székelő lordunkkal. Ezért ha lehetőség van rá, gyűjtsünk össze egy kisebb öngyilkos különítményt, akikkel kirontunk az ostromgépekre, illetve eddigre legyen elegendő lovagunk, lándzsásunk és egyéb közelharci katonánk, akikkel megállítjuk a beözönlő ellenséget. Érdemes egyébként zsoldosokat is felfogadni – valószínű, a végén lesz erre is pénzünk és nekik fegyvert sem kell külön készítenünk.

A zsoldosok
A hagyományos csapatainknak a felfegyverzett paraszt kivételével minden esetben le kell gyártanunk a megfelelő fegyvert és páncélzatot, azonban ha építünk zsoldostábort (mercenary post), akkor van lehetőség katonák felbérelésére is, amihez csak pénz és (bizonyos egységek esetén) némi dicsőségpont szükséges.
Bandita *(Outlaw)*: alapvetően közelharcban járatos, de alkalmanként képes egy-egy gerely elhajtásával távolsági támadásra is.
Orgyilkos *(Assassin)*: ezeknek a katonáknak nincs szükségük létrákra, hogy feljussanak az ellenséges várfalakon, ráadásul bizonyos távolságon túl az ellenfelek számára láthatatlanok. Ennek megfelelően például hasznosak az ellenséges várba való beszivárgásra.
Dobófejszés *(Axe Thrower)*: bár hatótávolsága jóval kisebb az íjászoknál, erősebb, mint ők, és ha valaki a lőtávolukba ér, az nagyon hamar a mennyei csataterekre kerül.
Berserker: ezek a fejszés harcosok rendkívül erősek, és elég gyorsak is, így például kezdeti rush taktikához is jól használhatóak. Egyetlen gyengéjük, hogy mivel páncélozatlanok, az íjászok elég veszélyesek ellenük.
Lovas íjász *(Horse archer)*: egyesítik a lovasok fürgeségét az íjászok távolsági támadásával.
Könnyűlovasság *(Light Cavalry)*: fürge és viszonylag erős egység, ideális például az ellenfél hátországának pusztítására.
Pikt harcos *(Piktish boat warrior)*: az egyetlen katona a játékban, akit nem akadályoz a víz, mert a hátán hordozott csónakjával képes átkelni azon.
Tolvaj *(Thief)*: az ellenségek számára csak egy szimpla parasztnak látszik, és ha sikerül eljutnia a kincstárig, akkor elkezdi áttranszferálni az ellenfél pénzét a gazdájához. Leleplezéséhez öröket kell a közelébe küldeni.

TUDTAD-E?
A zsoldosok sok pénzbe kerülnek, de nem kell nekik felszerelést gyártanunk.

12.a. Feladat: *Mentsük meg William-et.*
Ne törődjünk a gazdasággal. Kezdő seregünk mellé vásároljunk felszerelést 5 lovagnak (ők jó ütőerőt képviselnek majd), építsünk egy lovardát, hogy legyen hátasuk, majd siessünk William megsegítésére. Bár a feladat azt sejteti, nem az ostromló sereg legyőzése a cél – csak be kell jutnunk barátunkhoz és visszahozni őt a kastélyunkba. Ezért elsődlegesen a Scarcliffe megyénél állomásozó ellenséget (különösen a ballisztát) intézzük el, majd az ostromlók által ütött réseken lógjunk be Williamhez és hozzuk vissza. Csak annyit harcoljunk, amennyit feltétlenül muszáj – inkább a gyorsaságra építsünk.

13.a. Feladat: *Végezzünk a 3 ellenséges lorddal.*
Ez a küldetés nem túlságosan bonyolult, mivel a gép gyakorlatilag nem támad, így saját tempónkban intézhetjük el az ellenséges nemeseket. Érdemes kezdetben az induló kastélyunktól felfelé lévő megyéket megszerezni, majd a tőlünk délre lévő várat lerombolni. Különösebb trükk ezen a pályán nincsen – esetleg arra készüljünk, hogy a következő küldetésben Hawk fog ránk támadni a hídon keresztül, így mielőtt végeznénk az utolsó lorddal, képezzünk ki egy erős sereget és rakjuk a váruntkól balra lévő hídhoz.

14.a. Feladat: *verjük vissza a támadókat, majd végezzünk Hawkkal.*
Ez a küldetés gyerekjáték, ha előzőleg már jól felkészültünk – 50-60 lovag, 100 körüli íjász több, mint elegendő ahhoz, hogy mind a híd irányából támadókat, mind a lentről jövő második hullámot megsemmisítsük még azelőtt, hogy egyáltalán a várunkhoz érnének. Hawk erődjének lerombolása pedig már a szokásos módon történhet.

15.a. Feladat: *intézzük el Lord Barclay-t.*
A legfontosabb az, hogy ügyeljünk az ostromgépeinkre és embereinkre egyaránt, utánpótlás ebben a küldetésben nincsen. A pálya kezdetén a két segítő csapattal ne foglalkozzunk, a gép irányítja őket, beleszólásunk a tevékenységükbe nincsen. Az egyik ostromgépet (trebuchet) felállítva romboljuk le a várhoz vezető út mentén lévő tornyokat és farönkökat, majd a gyengébb gyalogosokat előreküldve derítsük fel és semlegesítsük az úton lévő csapdákat. Ez a legidegesítőbb ezen a pályán, mivel még a vár belső részei is tele vannak csapdákkal. Ezért az ostromgépek mozgatása előtt mindig gyalogsággal bizonyosodjunk meg arról, hogy nincsenek csapdák a közelben. Egy tipp: ha azt látjuk, hogy magukra hagyott ballisztáink látszólag értelmetlenül a földre lövöldöznek, azon a helyen biztosan lesz csapda. A belső várfalat a második trebuchet segítségével lőjük szét. A kastélynak ezt a részét már valószínűleg megtépázta egyik szövetségesünk, így könnyebb a dolgunk. A végső roham előtt aktivizáljuk a királyi csapatokat – ehhez nem kell mást tennünk, mint elfoglalni a várkaput, mely az útjukban van. Ha ezt megtesszük, a lila seregek automatikusan rohamra indulnak. Engedjük őket előre, s miközben a védők tűz alá veszik őket, hátulról ostromgépeinkkel, íjászainkkal szedjük szét a tornyokat és pusztítsuk az ellent. Vigyázzunk, a raktárépület környéke jól meg van locsolva olajjal, az itt felcsapó lángok komoly pusztítást okoznak – ezért hagyjuk, hogy a király emberei aktiváljék a csapdát és csak utána támadjuk meg a kastélyt. A cél Barclay megölése, erre összpontosítsunk.

TUDTAD-E?
Az íjászok mozgás közben nem tudnak lőni és csak álló célpontokat tudnak eltalálni.

Lord Barclay küldetései
11.b. Feladat: *öljük meg Lady Serent.*
Elég gázos küldetés – inkább a szerencsén, mintsem a stratégián múlik. Rendelkezésre álló erőink nagyon gyengék a jól megerődített, csapdákkal körbevett vár elfoglalásához, ráadásul ostromgépei (két trebuchet) csak a szövetségesünknek vannak, ezeket viszont azonnal lerohanja egy csapat lovag. Ezért első dolgunk az legyen, hogy a trebuchetek közül legalább az egyiket megvédjük. Katonáinkkal azonnal rohanjuk le a lovagokat (a gyenge lándzsásokat ne küldjük rájuk), és kis szerencsével sikerül őket legyűrni, miközben az egyik katapult megmarad. Ez automatikusan lőni kezdi a várat – gyorsítsuk fel az időt és várjunk türelmesen, amíg elintézi a hatótávolságán belül lévő ellenséges katonákat illetve falakat. Ezután mentsünk egyet, mert sok múlik a szerencsén. A fő cél Lady Seren megölése, aki a kastély tetején vár bennünket. Ha ez megvan, győzünk, függetlenül attól, hogy van-e még ellenség. Elsőként gyenge lándzsásainkkal rohanjunk be, és aktiváljuk általuk a csapdákat – hamar lekaszabolják őket, de legalább kikapcsolnak pár vermet. Ezután mindenkivel rohanjunk a kastélyhoz. Folyamatosan klikkelgessünk a kastély tetejére, ne engedjük, hogy katonáink az őrökkel bíbelődjenek – erőltessük a rohamot, a célpont Seren. Ha mázlink van, sikerül annyi katonával feljutnunk (érdemes lovagunkat is vinni, de ne ő menjen elől, nehogy véletlenül Seren végezzen vele), akik elbánnak a nővel, és ekkor lesz miénk a győzelem.

TUDTAD-E?
A patkányok és a trágya a legnagyobb morálrombolók egy faluban.

12.b. Feladat: *foglaljuk el Upwey tartományt.*
Kezdésként indítsuk be a gazdaságot, és kezdjünk komoly fakitermelésbe, hogy minél hamarabb íjászokat tudjunk kiképezni. Induló csapatunkkal – a lordot is beleértve – menjünk a jobbra lévő megyéhez, itt intézzük el a banditákat és a búvóhelyüket. Ezzel meg is szereztük második területünket. Ezután állunk be védekezésre ennél a megyénél, amíg gazdaságunk be nem indul. Amint lehet, képezzünk ki íjászokat és küldjük a védekező csapatunkhoz, valamint nem árt 1-2 tűzballiszta sem. Az ellenfél csak jobbról jön, de egyre nagyobb erőkkel. Ezért amint lehet, vásároljunk némi kardot és páncélt, képezzünk ki pár lovagot s adjunk alájuk lovakat. Maradjunk védekezésben, és erősítsük csapatunkat. A legtöbb gondot az ellenséges ballisztát fogják jelenteni, ezek nagyon messziről képesek komoly károkat okozni – s bizony, a céltartományban van belőlük rengeteg. Ha normalizálódott a helyzetünk, 8-10 lovaggal induljunk felfelé, hogy megszerezzük az ott lévő megyét, és beindítsuk a fegyvergyártásunkat az itt található vasbányák segítségével. Ehhez azonban a térkép legtetején lévő rablótanyát is el kell intéznünk, ehhez kellenek a lovagok. Ha ez megvan, innentől kezdve már rajtunk múlik, mikor foglaljuk el Upwey-t. Mielőtt azonban ez megtennénk, képezzünk ki egy nagy rakás lovagot és gyártsunk pár ballisztát, hogy a következő küldetés könnyebb legyen.

13.b. Feladat: *öljük meg William-et.*
Itt csak a küldetés eleje izgalmas – két csapat jön be, az egyik minket támogat, a másik természetesen ellenünk van. Hagyjuk, amíg lerendezik a nézeteltéréseiket egymás közt, majd ami megmaradt az ellenséges erősítésből, azt intézzük el mi magunk. Amint ez megvan, mehetünk is a várostromra és William elintézésére. Mivel ellenfelünk teljesen passzív, az ostromgépekkel nyugodtan szétszedhetjük a várat különösebb veszteségek nélkül, ezután 8-10 lovaggal menjünk be William kastélyába és végezzünk vele.

14.b. Feladat: *A többieket megelőzve végezzünk a királlyal.*
Na, ez az a küldetés, amelyhez meglátásom szerint borzalmas nagy mázli kell. Egyszerűen nincs idő taktikázni, meg kell próbálni áttörni a védelmen, majd bejutni a királyhoz úgy, hogy hagyjuk a másik két csapatot magunk előtt haladni (mivel a belső vár áttöréséhez nekünk nincs elég katonánk), majd ha megtisztították a terepet, akkor felrohanni a királyhoz és elsőként végezni vele. A probléma ott van, hogyha egy picit lassabbak vagyunk, akkor valamelyik szövetségesünk végez a királlyal, ha meg hamarabb érünk a királyhoz, akkor a testőrein nem fogunk tudni átverekedni. Lehet próbálkozni, talán összejön a dolog!

SzabFer

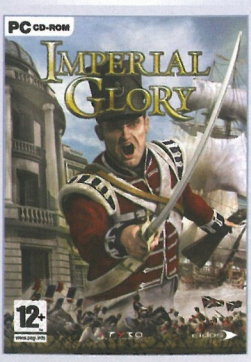
Pár szó a gazdaságról

Ahhoz, hogy hatékonyan háborúzhassunk, a legfontosabb, hogy stabil gazdasági háttérrel rendelkezzünk. Ha új területet építünk, elsőként mindig a fatelepeket és az élelemtermelő épületeket helyezzük el a magtár *(granary)* körül. Az alma, hús és sajt termeléséhez csak egyetlen épület szükséges, ám a kenyér 3 épület összmunkájával készül. Ez utóbbi esetében nemcsak a magtár, hanem a raktár *(stockpile)* közelsége is fontos: a búzamezőkről és a malomból a termékek először oda kerülnek, és a feldolgozó épület munkása csak onnan viszi el azt. Ez egyébként az ipari épületek esetében is igaz: nincs közvetlen kapcsolat az alapanyaggyártó és a feldolgozó épületek között, a nyersanyagok minden esetben először a raktárba kerülnek, erre érdemes nagyon figyelni. Hiába van ugyanis mondjuk a vasbánya és a kovács egymás mellett, ha a raktár tőlük távol van, akkor egy csomó idő elmegy azzal, míg a vas a raktárba, onnan pedig a kovácshoz kerül. A másik fontos dolog, hogy egy megyében többnyire nincs annyi hely, hogy az összes szükséges épületet felhúzhassuk, ezért más területeken is szükséges gazdasági épületeket építeni. Mivel azonban csak a központi területen lévő építőanyagok (kő, fa) használhatóak fel közvetlenül, illetve csak itt képezhetünk katonákat, az építőanyagokat és a fegyvereket mindig szállítassuk át ide.

IMPERIAL GLORY

Díszes huszárok, dübörgő lovasroham, preciz alakzatokban menetelő szuronyos katonák, ágyúdörgés, lőporfüst – ezek jellemezték az 1800-as évek Európáját, mikor forradalmak söpörtek végig az államokon, megdönthetetlennek hitt uralkodók tűntek el a történelem süllyesztőjében miközben világbirodalmak kezdetek kialakulni. Ebben az időben játszódik a Commandos sorozatról híressé vált spanyol fejlesztőgárda, a Pyro Studios új stratégiai játéka, amely ha nem is tartalmaz eget-földet rengető újításokat, azért megállja a helyét napjaink RTS-ei között. Érdekes egyébként, hogy az idei év valószínűleg ennek a kornak a jegyében telik, hiszen nemrég jött ki a Cossacks második epizódja, hamarosan érkezik az Age of Empires 3 is, úgyhogy aki odavan a huszárokért vagy a szuronyos rohamért, az most biztosan megtalálja a neki szimpatikus játékot. Jelen cikk tárgya elsősorban azok számára lehet élvezetes, akik szeretik a lassabb, gondolkodást igénylő programokat, mivel bár a csaták játszhatóak valós időben, a játék legnagyobb része egy tartományokra osztott Európa és Észak-Afrika térképen játszódik (51 szárazföldi és 31 tengeri régió), körökre osztott játékmódban.

- **CD Link: screensaver, háttér**
- **Fejlesztő: Pyro Studios**
- **Kiadó: Eidos Interactive**
- **Megjelenés: 2005-Május-20**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.imperialglory.com**



A nemzetekről

A programban öt ország színeiben indulhatunk: Nagy-Britannia, Franciaország, Ausztria, Poroszország és Oroszország. Ezek közt a legnagyobb különbség az induló tartományokban, a nyersanyagok kezdeti mennyiségében és az alapból már ismert technológiákban van, a rendelkezésre álló egységek nagyrészt hasonlóak (legalábbis jól kiegyensúlyozottak), az elérhető technológiák és az építhető épületek pedig gyakorlatilag ugyanazok. Terület szempontjából a legvédettebb természetesen az Európától tengerekkel elválasztott Nagy-Britannia, emiatt a kezdő játékos számára talán ezzel a nemzettel legkönnyebb a játék, hiszen a fővárost fenyegető invázióhoz az ellenségnek hajókra lesz szüksége, ráadásul a partraszálláshoz először a flottánkat kell elintéznie. Ennek persze megvan a hátulütője is, hiszen angolként hasonló nehézségekkel kell szembenézünk, ha katonai erővel szeretnénk területekhez jutni. A másik viszonylag jó pozícióban lévő nemzet Oroszország, köszönhetően annak, hogy keletről semmi sem fenyegeti (ott van a térkép széle), ezenkívül dél felé viszonylag könnyű a terjeszkedés, mivel arra nincsenek nagyhatalmak (Törökország, Egyiptom a kornak megfelelően ebben a játékban nem számít annak). A maradék három játszható nemzet nagyjából azonos feltételekkel indul – ugyan Európa szívében gazdagabb tartományok vannak, a rivalizálás hamar megkezdődik, és viszonylag korán elkezdődnek a kontinens birtoklásáért vívott háborúk.

Az öt nagyhatalom mellett még vagy egy tucat kisebb-nagyobb ország is részt vesz a játékban, amelyek ugyan erő tekintetében némileg elmaradnak a nagyhatalmaktól azért annyira nem gyengék, hogy csak úgy le lehessen igázni őket. A legnagyobb különbség a nagyhatalmakkal szemben, hogy meghódításuk esetén teljes értékű tartományként olvadnak be a hódító birodalmába, ellentétben az öt fő országgal, melyek sohasem pusztíthatóak el véglegesen, területeiket pedig folyamatos megszállás alatt kell tartani a lázadások elkerülése miatt. Nézzük is meg, milyen típusú régiók vannak a játékban, ugyanis az 51 szárazföldi terület jellegét tekintve lényegesen eltérő:

Normál területek: az induláskor a nemzetek fővároson kívüli zónái. Ha katonai erővel elfoglaljuk és az eredeti birtokos országgal sikerül békét kötnünk, akkor a terület teljes mértékben az uralmunk alá kerül (annektálás), s innentől kezdve nyersanyagokat is termel. Ezeken a területeken egyébként csak nyersanyagtermelést fokozó épületeket és kikötőket lehet építeni.

Fővárosi területek (semleges): minden ország rendelkezik egy fővárossal. Ez általában gazdaságilag értékesebb, mint a normál területek, ráadásul csak és kizárólag itt építhetőek katonai, kereskedelmi és politikai épületek, itt lehetséges a hadseregek kiképzése és csak ezek a zónák termelnek fejlesztési pontokat. Ennek megfelelően e területek elfoglalása sokkal nehezebb, mivel nem elég csak leverni a védő sereget, hanem egy sikeres ostromot is végre kell hajtani. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy miután behatoltunk a területre, csapatokat kell ott állomásoztatnunk, mire megjelenik a térképen egy vörös oszlop, jelezve, hogy hány százaléknál tart az ostrom – 100% esetén lesz sikeres a területfoglalás, mely az ostromló sereg nagyságától függően jó néhány körig is eltarthat. Ha az ostrom bármilyen okból megszakad (az ostromló sereg elvonul vagy éppen leverik) akkor az egész eddigi erőfeszítés kárba veszik. Az ostrom állapotát jelző oszlop mellett található egy embereket szimbolizáló jel is – ha ez megtelik, automatikusan megjelenik egy honvédő sereg, amelyet ugyanúgy le kell vernünk, mint a normál seregeket. Értelemszerűen lehetőleg minél nagyobb sereggel kell az ostromot végrehajtanunk, hiszen az annál rövidebb lesz és ennek megfelelően kisebb az esély a „semmiből" előkerülő seregek megjelenésére. Amennyiben egy semleges ország fővárosát sikeresen megostromlunk, akkor az ország összes területe automatikusan hozzánk kerül.

Birodalmi fővárosok: az öt fő nagyhatalom fővárosát ugyanúgy meg kell ostromolni, mint a többi ország központi területeit, ám ehhez sokkal nagyobb seregekre van szükség, ráadásul a sikeres ostrom után is folyamatosan helyőrséget kell tartanunk a területen, amely azonban még ekkor sem generál semmilyen nyersanyagot. Gazdaságilag tehát a birodalmak fővárosainak elfoglalása abszolút nem kifizetődő, az egyetlen előnye, hogy egyel kevesebb nagyhatalommal kell versenyeznünk.

Két megjegyzés a birodalmi fővárosok elfoglalásával kapcsolatban:
- a birodalmak honi területeit (tehát amelyek kezdettől fogva a nagyhatalom részei voltak) még a főváros elfoglalása előtt annektálnunk kell (elfoglalás majd békekötés), el-

kell fontolni, hogy mikor mit építünk. Ennek persze megvan az előnye is: itt egy körben nem kell húsz dologgal foglalkozni, mint mondjuk a Total War sorozat valamelyik részében. De nézzük az erőforrásokat!

lenkező esetben a főváros elfoglalása után ezek sem fognak semmit termelni – hogy mi ebben a logika azt nem tudom, de ez nem hiba, a játék tervezői szándékosan alakították így a programot.
- ha egy birodalom fővárosát sikeresen megostromoljuk, az összes semleges terület, melyet a vesztes fél előzőleg annektált automatikusan elnyeri a függetlenségét és újból önálló országként jelenik meg a történelem színpadán.

Mint az előbbiekből is látható, az erőszakos területfoglalás bizony nem könnyű dolog – ráadásul van egy komoly mellékhatása: az így meghódított területen az összes épület megsemmisül. Végeredményben tehát ebben a játékban ritkán fordul elő a gőzhenger-effektus – a játék akkor sem válik sokkal könnyebbé, ha már sok területünk van, hiszen a frissen elfoglalt területek sok pluszt nem jelentenek, a nagyhatalmakat véglegesen sohasem lehet legyőzni, ráadásul egy előzőleg kiütött ország bármikor feltámadhat hamvaiból.

A gazdaságról

A programban négyféle erőforrás szerepel, amelyekből komoly mennyiség (ezres tételek) szükségesek az épületek felépítéséhez, valamint a hadseregek kiképzéséhez. A játék kezdeti szakaszában, amikor már elfogyott az indulótőke, de még csak néhány területünk van, nem ritka, hogy 3-4 kört is kell várni, amíg összejön az erőforrás a leggyengébb sereg felállítására, vagy egy egyszerű fatelep felépítésére. Könnyen előfordulhat, hogy a köztes körökben semmit nem tudunk tenni, csak nyomjuk a következő kör gombot: ilyenkor nem kell aggódni, nem mi vagyunk bénák, hanem a program egyszerűen ilyen lassú játékmenettel rendelkezik és bizony jól meg

Arany (Gold): bár területeink is termelnek némi pénzt, a legfőbb pénzbevételi forrás a kereskedelem (lásd később), illetve a többi nyersanyag eladásából is szert tehetünk pénzre. Az építkezés és kiképzések mellett rengeteg pénzre lesz szükségünk a

diplomáciai akciókhoz, hiszen akár egy közönséges békeszerződés megkötéséhez is kell némi kenőanyag a fogaskerekek közé.

Nyersanyagok (Raw materials): ebben a játékban a fa/kő/fém csak az általános „nyersanyag" címszóval szerepel. Területeink folyamatosan termelik a nyersanyagokat, szükség esetén pedig vásárolhatunk a többi nemzettől is.

Emberanyag (population): lényegében hasonló a szerepe, mint a Raw Materials-é, nemcsak a seregekhez, de az épületek többségéhez is szükség van humán erőforrásra. Az emberanyag egyetlen hátránya, hogy csak és kizárólag a területeinkről „folyik be", más országoknak nem adható el és azoktól nem is vásárolható – hiába, a rabszolgaság ekkoriban nem volt jellemző Európára! Ebből kifolyólag viszont érdemes nagyon odafigyelni rá, és lehetőség szerint minél hamarabb felhúzni a populáció növelését elősegítő épületeket (kórházak), hogy ne az emberanyag hiánya legyen az akadálya a gazdasági növekedésnek.

Élelmiszer (food): amellett, hogy bizonyos épületek felépítéséhez is szükség van kajára, elsőként a seregek és a hajók kiképzése és fenntartása (!!!) igényel élelmet. Ez utóbbira nagyon oda kell figyelni, mivel minden aktív (nem barakkban állomásozó sereg) körönként élelmet igényel, és ha nincs elegendő mennyiség raktáron, akkor a katonák szétszéledtek. Szükség esetén természetesen kereskedelem útján szerezhetünk kaját, ráadásul, ha békeidőben seregeinket a laktanyákban tartjuk, akkor bőven lesz feleslegünk, amit aztán aranyra is cserélhetünk.

A nyersanyagok eladását és vételét a diplomáciai képernyőn, a kereskedelmi egyezmények (*Commercial treaty*) opcióval hajthatjuk végre – ez nem összekeverendő a kereskedelmi útvonalakkal (*trade routes*), amelyek csak és kizárólag a pénztermelésre szolgálnak.

A más nemzetekkel való üzleteléshez érdemes figyelembe venni, hogy amikor megadjuk mit akarunk eladni (esetleg venni), akkor a diplomáciai képernyőn egyből láthatjuk, hogy az a partner szerint mennyit ér, illetve hogy a jelenlegi feltételek mellett mennyi az esélye a sikeres üzletnek. Ez utóbbi azonban csak tájékoztató jellegű: könnyen előfordulhat, hogy egy visszautasíthatatlannak

minősített ajánlatot sem fogad el a gép. Ennek a legfőbb oka tapasztalataim szerint igen prózai: valószínű, hogy az adott országnak nincs elég aranya vagy annyi nyersanyaga, amit a szerződésben kérünk, és ebben az esetben természetesen nem is jöhet létre az üzlet. Ilyenkor érdemes megpróbálni kisebb tételekkel (mondjuk 500 kaja vagy arany nagyságrendben) is megpróbálkozni, hogy lássuk, az vajon megy-e... Még egy gondolat: ha nagyon pofátlan ajánlatot teszünk, előfordulhat az is, hogy a szimpla visszautasítás mellett a partnerünk sértésnek értékeli tettünket, és ennek következtében még romlik is a kapcsolatunk (lásd később).

Kereskedelmi útvonalak

A programban bármely nemzet fővárosaihoz és kereskedelmi kikötőihez hozhatunk létre útvonalakat, melyek ezután folyamatosa bevételt jelentenek. A kereskedelem beindításához először is fel kell építenünk a célország központi területén egy épületet (trade branch), melynek elkészültekor automatikusan létrejönnek a szárazföldi útvonalak. Ezek hatékonysága kezdetben csak 33% (level 1), ám a Trade Bureau, illetve Trade Embassy megépítésével ez 66, illetve 100%-ra növelhető. A szárazföldi útvonalak különlegessége, hogy nem csak a külföldi kereskedelmi irodákat és a saját fővárosunkat kötik össze, mivel a szomszédos irodák egymás között is automatikusan létrehoznak kapcsolatokat. Így egy plusz iroda megépítése következtében nem csak egy, hanem akár 2-3 új útvonal is létrejöhet, ha jól választjuk meg a helyet.

TUDTAD-E? Az ágyúk csak akkor lőnek, ha a limber/unlimber gombbal tűzkészre tesszük őket, akkor viszont nem mozgathatóak.

nológiai fán kell kijelölnünk a megismerni kívánt technikát. A kutatás gyorsasága attól függ, hogy a birodalmunk területén lévő fővárosok mennyi kutatási pontot termelnek – csak és kizárólag ezek a régiók járulnak hozzá a technológiai fejlődéshez (tehát indulóskor mindössze saját fővárosunk, később pedig csak az elfoglalt kis országok fővárosai), a normál területek nem. Éppen ezért fontos minél több főváros bekebelezése, és természetesen a tudományos pontokat növelő épületek felhúzása. A játékban három technológiai korszak van, ezek között csak akkor léphetünk előre, ha az előző korszak összes találmányát megismertük. Korszakváltáskor egyben politikai irányvonalat is választanunk kell: döntésünktől függően bizonyos technikák elérhetőek illetve letiltottak lesznek, ezen kívül a politikai beállítottságunk hatással lesz a többi nemzettel ápolt kapcsolatunkra: az azonos beállítottságú nemzetekkel javul, míg az ellenkező rendszerekkel romlik a kapcsolatunk.

A játékmódokról

Az IG-ben háromféle játékmódot is találhatunk. Ha csak rövid időre szeretnénk kikapcsolódni, érdemes a Quick game opcióval elérhető csatákat kipróbálnunk, ahol tetszésünk szerint beállíthatjuk, hogy hol és milyen erőkkel szeretnénk harcba szállni. Egy ütközet ritkán tart 10 percnél tovább... Nemcsak szárazföldi, hanem tengeri csatákat is lejátszhatunk, úgyhogy ez az opció kiválóan alkalmas arra, hogy egyfelől megismerjük a csatatereket, másfelől elsajátítsuk a tengeri és szárazföldi csaták csínját-bínját. Ehhez a játékmódhoz hasonló a Historic Battles mód, annyi különbséggel, hogy itt fix felállással kezdünk. Végül a teljes játékban (Campaign mód) már nem csak taktikai, hanem stratégiai tudásunkat is fel kell használnunk. Ez a játékmód természetesen elég sok időt igényel, úgyhogy csak az vágjon bele, aki viszonylag sok szabad időt akar a gép előtt eltölteni – bár inkább javaslom a kirándulás, strandolás és a haverokkal való bulizás örömeit... :-)

A nagyobb bevételt jelentő tengeri útvonalak létrehozására természetesen többe kerül. Egyrészt ezekhez kereskedelmi kikötőkre van szükség, másrészt kereskedőhajókat is építenünk kell – ezeket csak a nagytérképen a kereskedelmi nézetre (*Commercial view*) kapcsolva érhetjük el. Amint egy hajó megépült, csak rá kell „dobnunk" a célkikötőre, és máris létrejön az útvonal. A tengeri útvonalak hátránya, hogy fenntartásuk sokkal nehezebb, mivel akár egyetlen ellenséges hajó jelenléte is leállíthatja a forgalmat, ellentétben a szárazföldi biznisszel, ahol még háború esetében is csordogál némi pénz.

Tudományos előrehaladás

Egy játék kezdetén bizony elég szerények a lehetőségeink – csak a leggyengébb csapatokat képezhetjük ki, nagyon kevés diplomáciai lehetőségünk van és az épületek többsége sem elérhető számunkra. Ezen a tudományos kutatásokkal segíthetünk, amelyek beindítása viszonylag egyszerű, csak a tech-

Küldetések (Quests)

Amellett hogy a kutatások elérhetővé teszik a modernebb épületeket, csapatokat és taktikákat, egyes technológiák bekapcsolják a küldetéseket is. Minden egyes feladat eléréséhez bizonyos feltételeknek kell teljesülnie (legyen X mennyiségű kereskedelmi útvonalunk, halmozzunk fel Y nyersanyagot) ha ez megvan, akkor bevállalhatjuk a küldetést: ennek következményeképpen különféle extrákhoz juthatunk, amelyek értéke többnyire sokkal nagyobb, mint a ráfordított erőforrások nagysága. Egy játék során minden küldetés csak egyszer hajtható végre, ezután a Quest törlődik, és a többiek számára elérhetetlen lesz – az egész olyan, mint a Civilization csodái. A verseny során azért érdemes odafigyelni, hogy az adott küldetés milyen jutalommal jár – nem biztos, hogy érdemes egyből végrehajtani a feladatot, ha a feltételek teljesülnek, és esetleg jobban járunk, ha kicsit még várunk az akcióval. Persze ilyenkor a rizikó fennáll, hogy esetleg egy másik nagyhatalom elhalássza az orrunk elől a bónuszt...

TUDTAD-E? Ha egy technológiát felbehagyunk, a befektetett pontok nem vesznek el.

Diplomácia

Az Imperial Glory-ban rendkívül nagy szerepet játszik a diplomácia, a kampányok kezdeti szakaszában, amikor még szinte esélyünk sincs a sikeres katonai hódításra, nélkülözhetetlen a használata. Ha ezt elhanyagoljuk, könnyen előfordulhat, hogy az egész világ összefog ellenünk, és annak bizony pillanatok alatt vereség lesz a vége. Elsőként a legfontosabb tisztázandó dolog az országok viszonyát jellemző szimpátia-pont-rendszer. Lényegében arról van szó, hogy minden országról megtudhatjuk, mennyire kedvel bennünket. A százalékos skálán a 100% jelenti a tökéletes szimpátiát

(ezt elérve a kisebb nemzetek automatikusan csatlakoznak hozzánk), míg a 0% esetében szinte biztos, hogy már rég háborúban állunk az adott országgal. Ez az információ annyira fontos, hogy a stratégiai

térkép felső részén folyamatosan láthatjuk a két legjobb és legrosszabb értéket, illetve egy átlagot is.

Birodalmunk megítélése természetesen nem a véletlen műve, szinte majd minden tevékenységünk befolyásolja a kapcsolatainkat.

Kapcsolatunkat javítja egy országgal, ha:
- elfogadjuk a diplomáciai ajánlatait

olyan épület is (például az *Army bulletin*), amely lassan, de folyamatosan javítja birodalmunk megítélését. Itt jegyezném meg, hogy a világkiállítás (*World Fair*) nevű küldetés ebből a szempontból nagyon értékes: egy éven keresztül a világ összes országában havonta 1.5%-kal javítja megítélésünket, ami ugyebár testvérek közt is 18% országonként.
Az épületek felhúzása után azonban szinte biztos, hogy még nem lesz

- folyamatosan kereskedünk (nyersanyagokat adunk-veszünk) vele
- kereskedelmi útvonalakat létesítünk felé
- védelmi szövetségre vagy koalícióra lépünk vele
- azonos a politikai beállítottságunk
- az adott országban diplomáciai épületeket építünk
- anyagi támogatást nyújtunk neki.

Ez utóbbi két tevékenység a fő eszköz a semleges országok békés, vér nélküli bekebelezéséhez. Első lépésként konzulátust kell építenünk az adott birodalom fővárosában – e nélkül még akkor sem csatlakozna hozzánk, ha eléri a 100%-os szimpátiát. A konzulátus megépítése után technikai fejlettségünktől függően további épületeket (*Newspaper Office, Cultural Centre*) is létrehozhatunk, amelyek egyszeri (5-10%-os) szimpátianövekedést okoznak, de létezik

meg a szükséges 100%, így aktívan kell kereskednünk, és ha van némi pénzmagunk, akkor az Improve Relations diplomáciai akcióval érdemes további plusz százalékokat szerezni. Ez nem olcsó mulatság: 1000 arany jó esetben csak 3-4% növekedést jelent (a konkrét érték természetesen az adott ország gazdasági és katonai erejétől függ), tehát elég sok pénzbe kerül egy ország felvásárlása, ezért ezzel csínján bánjunk.
Ebből a szempontból is érdemes erőltetni a különféle szövetségeket – ezek amellett, hogy jótékony hatással vannak a kapcsolatainkra, még biztonságunkat is szavatolják, hiszen ha erős szövetségesünk van, akkor még a legádázabb ellenségünk is meggondolja, hogy megtámadjon-e. Ugyanez persze fordítva is érvényes: ha egymagunkban vagyunk, és seregünk esetleg nem túlságosan erős, akkor szinte biztos, hogy hamarosan hadüzenetet kapunk. A gépi intelligencia ebben kérlelhetetlen – ha gyengék vagyunk, akár még egy szimpatizáns ország is nekünk támadhat, különösen akkor, ha esetleg egy másik ellenség már jó alaposan meggyengített bennünket. Ezért még akkor is érdemes odafigyelni a területeinket védő seregek nagyságára, ha valahol éppen sikeres hadjáratot folytatunk, hiszen megtörténhet, hogy miközben mi az egyik nagyhatalmat gyapáljuk, addig valaki orvul ránk támad.

TUDTAD-E?
Ha hadüzenet nélkül támadunk, az frontja hírnevünket a világ összes országában.

Alapvetően kétféle szövetség létezik a játékban:
Védelmi szövetség (Defensive alliance): ha egy vagy több (maximum 4) országgal ilyen szerződésünk van, és egy kívülálló hadat üzen nekünk, akkor szövetségeseink automatikusan hadba lépnek a mi oldalunkon. Természetesen, ha mi támadunk meg egy országot, akkor a szövetségeseink nem fognak háborút kezdeni ellene, hiszen ez védelmi szövetség.
Koalíció (Coalition): amennyiben harcban állunk egy nemzettel vagy szeretnénk azt megtámadni, más országokat is harcba hívhatunk ellene ezzel a szerződéssel.

Mindezek mellett lehetőségünk van például seregeket bérbe adni (*Loan of Armies*) illet-

ve bérbe venni (*Military Aid*), az előbbi pénzkereseti lehetőség (így például megszabadulhatunk elavult csapatainktól), utóbbi pedig kihúzhat bennünket a bajból.
Fontos megjegyezni, hogy a szerződések nem tartanak örökké, általában 8-10 kör alatt érvényüket vesztik. Ez különösen hasznos akkor, ha olyan országot szeretnénk megtámadni, amelyik erős szövetségesekkel rendelkezik. Ilyenkor minden körben ellenőrizzük, hogy a szövetség még érvényes-e, és amikor lejár, indíthatjuk is az inváziót.

TUDTAD-E?
A rendelkezésünkre álló diplomáciai lehetőségek technológiai fejlettségünktől függenek.

Tippek a kezeléshez

A kampány első időszakában elsősorban meglévő területeink felfejlesztésével és a békés terjeszkedés politikájával töltsük a köröket. Mivel az épületek rendkívül drágák, jól gondoljuk meg, hogy melyiket hol építjük fel: a fővárosban minden gazdasági és katonai létesítményt húzzunk fel, de a többi tartományban először nézzük meg, melyik erőforrásból termel alapból is viszonylag nagyobb mennyiséget (80-100 körül), és csak annak az épületeit húzzuk fel, mivel ezek %-os növekedést adnak. Így például egy 20-as emberanyagot termelő területre elég nagy pazarlás felhúzni egy +50%-ot (azaz +10 embert) adó kórházat (1350 arany, 1000 nyersanyag). Ehelyett erőforrásainkat a velünk szimpatizáló nemzetek fővárosaiban külképviseletek (Consulate) és kapcsolatjavító létesítmények építésére fordítsuk, illetve ahol csak tudunk, húzzunk fel kereskedelmi épületeket (Trade Branch), hiszen az onnan befolyó aranyat bármikor könnyedén nyersanyagokra válthatjuk. Alkalmanként képezzünk ki egy-egy sereget is, hogy ne maradjunk le katonailag, de érdemes seregeinket laktanyákban tartani, mivel fenntartásuk így olcsóbb. Amikor kezdenek elfogyni a független nemzetek, szemeljünk ki egy nagyhatalmat szövetségesnek, és javítsuk fel a kapcsolatot annyira, hogy legalább védelmi paktumot köthessünk – így valószínűleg nem mi leszünk a többi nemzet legfőbb célpontja.

Szárazföldi csaták

Ha egy provinciában két ellenséges sereg tartózkodik, akkor szárazföldi csatára kerül sor. A játékban a csataterek nem véletlenszerűen generálódnak – mint az 51 szárazföldi területnek fix arculata van. Ennek előnye, hogy már a hadjáratok megtervezésekor eldönthetjük, hogy hol támadunk és hol védekezünk, hiszen bizonyos területek a támadónak, mások a védőnek kedveznek. A70csatákat lejátszhatjuk mi magunk vagy rábízhatjuk a gépre is, hogy a szembenálló csapatok erejének, típusának és képzettségének ismeretében kiszámolja a végeredményt. Más programokkal ellentétben itt az automatikus végeredmény viszonylag pon-

tos, és nem kell minden csatát kézzel lejátszani ahhoz, hogy valós eredményeket kapjunk. Igazság szerint, mivel a szárazföldi harcokban nincs túlságosan sok taktikai lehetőség, többnyire nem is nagyon tudtam jobb végeredményt kihozni. Egyetlen nagy előnye van a személyesen levezetett ütközeteknek: ha látjuk, hogy túlságosan nagy fába vágtuk a fejszénket, akkor lehetőség van a csapatok visszavonására, amivel megmenthetjük őket a biztos pusztulástól, míg automatikus módban a vesztes sereg teljes egészében megsemmisül.

Seregünk alapvetően háromféle csapatból állhat: gyalogság, lovasság és tüzérség, ezen belül léteznek különféle típusok, de ezek lényegében csak statisztikáikban térnek el egymástól. Nagy vonalakban nézzük, melyik csapat mire is jó:

Gyalogság: ők az ágyútöltelékek, többnyire a seregek gerincét ezek képezik. Az egységek többsége puskákkal is fel van szerelve, amelyek ebben a játékban nem túlságosan erőteljesek, ráadásul az újratöltés elég lassú. Jó esetben egy hatótávolságon belülre került rohamozó csapatra maximum két sortüzet tudunk leadni, utána pedig kezdődik a kézitusa. Így a csak közelharcra képes egységek nincsenek túl nagy hátrányban a puskákkal felszerelt társaikénál.
A gyalogosok egyébként háromféle formációt vehetnek fel (ha megvan a megfelelő technológia).

Column: elsősorban menetelésre és közelharcra alkalmas.
Line: ebben a formációban egyszerre több emberünk tüzelhet, így távolsági harc esetén érdemes ezt az alakzatot felvenni. Ehhez még hozzájön, hogy minél tapasztaltabb egy egység, annál több bónuszt kap ebben a formációban a puskatűz erejére.
Square: védekező formáció, kimondottan a lovassági támadások elhárítására. Ügyeljünk rá, hogy ebben az alakzatban nem lehet mozogni, ha csapatunkat mégis erre utasítjuk, akkor automatikusan column formációra vált.

Waterloo

A játékban lévő történelmi csaták közül kétségtelenül a waterloo-i ütközet a leghíresebb, hiszen a franciák ellen szövetkező seregek itt mértek döntő csapást Napóleonra. Hatalmas jelentősége ellenére az ütközet viszonylag kis területen, egy mindössze 10x4 km-es zónában játszódott le. Bár az angol Wellington serege 77 ezer, a szövetséges porosz sereg Blucher marsall vezetésével pedig 102 ezer emberből állt és Napóleon mindössze 105 ezer emberrel rendelkezett, ennek ellenére a kezdeményezés a francia császár kezében volt. Két nappal előbb, 1815. június 16-án ugyanis a poroszok a Ligny csatában már vereséget szenvedtek, s Napóleon azt tervezte, hogy nem engedi egyesülni a szövetséges csapatokat, s részenként számol le velük. Ennek megfelelően csapatai egy részét (mintegy 33 ezer embert) a megvert poroszok üldözésére küldte, seregének nagy részével pedig Wellington ellen fordult. Az angol hadvezér több ponton is beásta csapatait, de ezzel és számbeli fölényével együtt is arra várt, hogy a porosz sereg újrarendeződjön, és biztosítsa majd az angol jobb szárnyat. A franciák ezt megelőzendő 18-án délelőtt 11-kor színlelt támadást indítottak az angolok jobb oldala ellen, hogy Wellington tartalékait ide összpontosítsa, ám a francia támadás hamar elakadt s így az angol hadvezér nem borította fel eredeti hadrendjét és erejének zöme továbbra is középen maradt. Ennek ellenére a franciák kora délután megindították a frontális támadásukat, ám az sikertelenül lepattant a jól védett angol állásokról. Ekkor Napóleon egyik alvezére, Ney marsall előzetes egyeztetés nélkül szinte a teljes lovasságot (mintegy 5000 lovas) rohamra indította, ám az nem voltak képesek komoly sikereket elérni és négy roham után az angol és holland lovasság ellentámadása lényegében megsemmisítette a francia csapatokat. Ekkor megtörtént, amire a császár nem számított: a porosz sereg újrarendeződött és az angolok segítségére sietett. Ezzel eldőlt a csata sorsa, amelyen még az addig veretlen császári csapatok (Imperial Guard) elkeseredett támadása sem tudott változtatni, így a csata este 9-kor Napóleon vereségével véget ért. A franciák vesztesége 25000 halott vagy sebesült és mintegy 9000 hadifogoly volt, az angolok 15000, míg a poroszok 8000 embert vesztettek.

Lovasság: fő erejük a gyorsaságukban és a közelharci képességeikben van. Könnyen elbánnak az ágyúkkal, és érdekes módon a hasonló harcértékekkel rendelkező gyalogos csapatokat is képesek legyőzni, tehát közelharcban mindenképpen jobbak a gyalogságnál. Sajnos használhatóságukat csökkenti, hogy amint kézitusába kezdenek egy ellenséges csapattal, már nem vonhatók ki a harcból egészen addig, amíg le nem győzik az ellenséget. Ez egyébként igaz a gyalogos egységekre is, és sajnálatos módon ez leszűkíti a taktikai lehetőségeket.

Tüzérség: természetesen az ágyúk sem maradtak ki a játékból, bár a választék elég gyér.
Az ágyúk legnagyobb problémája, hogy hatótávolságuk nem valami nagy, közelharcban rendkívül sebezhetőek, ráadásul becsapódó lövedékeik nem tesznek különbséget saját és ellenség között. Az ágyúk típusai: 6 és 12 fontos ágyúk: egyenes vonalban tüzelnek, következésképpen az előttük álló saját csapatokra is veszélyesek, ezért a seregek mellett vagy a csapataink közti résekben érdemes felállítani őket. Emiatt viszont védelmük nehézkes, miközben az ellenség kedvenc célpontjai.
Az ágyúkból létezik lóvontatású változat is, amelynek előnye, hogy gyorsabban mozgatható.
Howitzer: szép íves röppályán lőnek, így akár saját csapataink mögül is tüzelhetnek anélkül, hogy veszélyt jelentenének rájuk. Épületek ellen különösen hatásosak.
Röppentyű (Congreve rocket): csak az angolokkal állnak rendelkezésre. Működésüket tekintve hasonlóak a howitzerekhez, bár főként a katonák ellen és közelről igazán hatásosak.

TUDTAD-E? A magasiatok és az épületek előnyt adnak a csatákban.

TUDTAD-E? Csak azokkal a nemzetekkel tárgyalhatunk, amelyeket látunk a térképen – politikai látóhatárunkat technológiákkal tudjuk növelni.

Tengeri ütközetek

Az Imperial Glory különlegessége, hogy a szárazföldi ütközetek mellett a tengeri csatákat is lejátszhatjuk. A játékban háromféle hajóosztály (*Sloop, Frigate, Ship of line*) szerepel, melyek tűzereje fordítottan arányos sebességükkel és manőverező képességükkel. Mivel a mozgékonyság a csaták során csak másodlagos fontosságú (nem lehet olyan könnyedén kikerülni az ágyúk tüzét, mint mondjuk a Pirates-ben), az ütközetek kimenetele általában elég egyértelmű: amelyik hajó a nagyobb, szinte biztos, hogy az fog győzni, akármennyire is ügyeskedünk. Több hajó esetén már nem ennyire egyértelmű a helyzet, mivel két slooppal gond nélkül el lehet intézni egy fregattot, bár ebben az esetben az irányítással gondjaink lehetnek, mivel egyidejűleg két hajóval kell törődnünk, miközben a játék sebessége nem változtatható. Szerencsére az irányításban van némi könnyítés: a shift+L (bal oldali ütegek) és shift+K (jobb oldali ütegek) gombokkal a tüzelést automatára kapcsolhatjuk, továbbá hajóinkat követő módba is állíthatjuk (V billentyű), ekkor folyamatosan kijelölt saját hajó felé fognak haladni. Bár ez nem a legoptimálisabb megoldás, azért használható.

A hajócsaták során egyébként nem feltétlenül az ellenséges hajók megsemmisítése a cél: kis gyakorlással akár meg is szerezhetjük a másik hajót. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a kiszemelt hajó közelébe manőverezni, majd kiadni a csáklyázás (B) parancsot. Ekkor közelharc veszi kezdetét, és ha embereink többen vannak (itt a hajó nagysága mellett beszámít a legénység tapasztalati szintje is), akkor a hajó a miénk lesz. Az ellenséges legénység gyengítésére egyébként ágyúinkat is használhatjuk, mivel a hajótestet romboló ágyúgolyók (cannonball, H billentyű) helyett használhatunk a matrózok elleni srapnelt (grapeshot, G). Emellett még láncos lövedékekkel (chain, F) is tüzelhetünk melyek a célpont vitorláit rombolják, bár elég sokáig kell lőni az ellenséget, amíg értékelhető eredményt sikerül elérni, tehát e fegyver haszna eléggé kérdéses.

Ennyi fért bele a rendelkezésre álló pár oldalba, remélem hasznosnak találjátok a tippeket.

SzabFer

Az egységek

Név	Lőtáv	Közel harc	Páncélzat	Tűzerő
Angol gyalogság				
Line infantry	60	35	42	40
Light Infantry	70	32	-	44
Grenadier Guards	65	40	70	44
Riflemen	75	35	30	53
Black Watch	70	46	92	53
Angol lovasság				
Household Cavalry	60	39	85	57
Hussars	-	54	70	-
Lancers	-	46	90	-
Lifeguards	-	62	95	-
Tüzérség				
6 pound cannon	100	-	95	14
Congreve Rocket	120	-	80	30
Howitzer	120	-	90	29
12 pound cannon	143	-	100	19
12 p. cannon (horse)	143	-	100	27
Howitzer (horse)	120	-	100	29
Francia gyalogság				
French militia	-	35	25	-
Fusiliers	60	35	42	40
Voltigeurs	70	32	-	44
Grenadiers	65	40	70	44
Tirailleurs	75	35	30	53
Imperial Guard	70	46	92	53
Francia lovasság				
Grenadiers a Cheval	60	39	85	57
Hussars	-	54	70	-
Lancers	-	46	90	-
Cuirassiers	-	62	95	-

Név	Lőtáv	Közel harc	Páncélzat	Tűzerő
Osztrák gyalogság				
Landwehr	-	35	25	-
Musketeers	60	35	42	40
Grenzers	70	32	-	44
Grenadiers	65	40	70	44
Jagers	75	35	30	53
Royal Guard	70	46	92	53
Osztrák lovasság				
Austrian Dragoons	60	39	85	57
Hungarian Hussars	-	54	70	-
Uhlans	-	46	90	-
Cuirassiers	-	62	95	-
Porosz gyalogság				
A lista azonos az osztrákokéval csak az egységek kinézete más.				
Porosz lovasság				
A lista közel azonos az osztrákokéval, csak a Dragoons és a Hussars tér el névben (harcértékek azonosak)				
Orosz gyalogság				
Recruits	-	35	25	-
Musketeers	60	35	42	40
Light Infantry	70	32	-	44
Grenadiers	65	40	70	44
Jagers	75	35	30	53
Ismalowski Guard	70	46	92	53
Orosz lovasság				
Dragoons	60	39	85	57
Hussars	-	54	70	-
Cossacks	-	46	90	-
Czar's Guards	-	62	95	-

Hajók (mindenkinél azonos)	Tűzerő	Sebesség	Páncélzat	Legénység
Sloop	30	90	30	20
Frigate	60	60	60	40
Ship of Line	90	30	90	60

CHEAT TIPP

Empire Earth 2

Játék közben nyomd le az [ENTER] gombot a konzol megnyitásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét.

icheat – csalások engedélyezése
idontcheat – csalások letiltása
play god - God mód
loot – erőforrások növelése 10,000 egységgel
taxes - erőforrások csökkentése 100 egységgel
punish – kiválasztott egység sebzése
convert – a kiválasztott egység átállítása az oldaladra
recharge me – a kiválasztott egység feltöltése 100%-ra
win – küldetés megnyerése
toggle fog – fog of war bekapcsolása
sea monkeys – azonnali építés
epoch up – tovább lépés a következő eposzra
give tech – tech pontok növelése 50 egységgel

FPS kijelzése
Játék közben nyomd le a [CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[F] billentyűket.

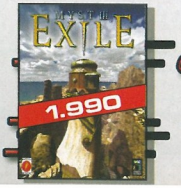
Játék verziójának kijelzése
Játék közben nyomd le a [CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[V] billentyűket.

Postal 2: Apocalypse Weekend

Játék közben nyomd le a [SHIFT] billentyűt, és a [~] billentyűt a konzol aktiválásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét.

SISSY – csalások engedélyezése
Alamode - God mód
PackNHeat – pusztító fegyverek megszerzése
PayLoad - lőszerek
IAmSoLame – összes fegyver, lőszer, láthatatlanság
PiggyTreats – rengeteg Doughnuts
JewsForJesus – rengeteg pénz
BoyAndHisDog – rengeteg kutyakaja
Jones – rengeteg életpont
SwimWithFishes – összes radaron látható tárgy
FireInYourHole – kamerás rakéták
LotsAPussy – rengeteg macska
BlockMyAss - páncélzat
SmackDatAss – szado-mazo öltözék
IAmTheLaw – rendőr egyenruha
Healthful – teljes életpont, és 4 egészségcsomag
Whatchutalkinbout – a nézelődők Gary Coleman-né változnak
Osama - a nézelődők fanatikussá változnak
RockinCats – macskák a fegyverek csövén
DokkinCats – macskák eltávolítása
IFeelFree – átjárás a falakon
LikeABirdy - repülés
Slowmo # - sebesség #-re módosítása

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

ALIAS	9,990
APOCALYPTICA	10,990
AQUANOX 2	1,990
ASTERIX & OBELIX	3,990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11,990
BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
BEYOND GOOD & EVIL	2,490
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
BROTHERS IN ARMS	9,990
CALL OF DUTY DELUXE EDITION	12,990
CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	7,990
CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6,990
CATWOMAN	11,990
CHASER	1,990
CHICKEN SHOOT 2	1,990
CHROME	3,990
COLD ZERO	1,990
NEW CONFLICT DESERT STORM 2.	990
CONFLICT DESERT STORM I.	2,490
NEW CONFLICT VIETNAM	3,990
NEW CONSTANTINE	6,990
CROC 1 CLASSIC	3,990
DEAD TO RIGHTS	4,990
DEADLY DOZEN	3,990
DELTA FORCE 1	1,490
DELTA FORCE 2	1,990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
DELTA FORCE EXTREME	9,990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
DF - BLACK HAWK DOWN	6,990
DISNEY: TRON 2.0	1,990
DOOM 3	7,990
DOOM 3 COLLECTOR'S ED.	2,990
DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7,990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1,990
DRIV3R	9,990
ECHELON WIND WARRIORS	3,990
EDGE OF CHAOS	1,990
ENTER THE MATRIX	3,990
FAR CRY	3,990
FINDING NEMO ACTION GAME	2,990
FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3,990
FULL SPECTRUM WARRIOR	3,990
NEW GREAT ESCAPE	990
HARRY POTTER 2 CLASSIC	3,990
HARRY POTTER AND THE CH...	12,990
HARRY POTTER AND THE PRI...	11,990
HARRY POTTER AZKABAN	3,990
HARRY POTTER CLASSIC	3,990
HEAVY METAL FAKK 2	1,990
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2,490
HOUSE OF THE DEAD 3	9,990
JEANNE D'ARC	5,990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10,990
JOINT OPS: TYPHOON RISING E.	9,990
KILL SWITCH	4,990
LEGO STAR WARS	7,990
NEW LOTR:THE RETURN OF THE KING	3,990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2,490
MECHWARRIOR MERCENARIES	1,990
MESTERLŐVÉSZ - SNIPER	1,990
MIDTOWN MADNESS 2	2,490
MOHA: AA WARCHEST	11,990
MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3,990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11,990
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12,990
MORTYR	1,990
NEOCRON 2 BEYOND DOME OF Y.	7,990
PAINKILLER	3,990
PAINTBALL HEROES	1,990
PINK PANTHER	1,990
PRINCE OF PERSIA 2: WW	6,990
PRINCE OF PERSIA EXK	2,490
PROJECT SNOWBLIND	9,990
RAVEN SHIELD / GOLD	2,490
RAYMAN 3.	2,490
RAYMAN GOLD	1,990
SABOTAIN	4,990
SANTA CLAUS	1,990
SECOND SIGHT	6,990
NEW SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	3,990
SHARK'S TALE	6,990
SHELLSHOCK NAM'67	3,990
SHREK 2.	6,990
SHREK 2: TEAM ACTION	3,990
SINBAD	3,990
SNOW BALLZ	1,990
SONIC ADVENTURE DX	9,990
SONIC HEROES	9,990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	6,990
SPLINTER CELL	2,490
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	10,990
SPLINTER CELL COLLECTOR	1,990
SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3,990
STAR WARS /JEDI ACADEMY	3,990
STAR WARS: BATTLEFRONT	9,990
STAR WARS: MYST SITH.	3,990
NEW STAR WARS: REPUBLIC COMM.	9,990
STAR WARS: THE PHANTOM	3,990
TACHYON:THE FRINGE	1,490
TERMINATOR 3	1,990
THE INCREDIBLES: ACTION	6,990
THE PUNISHER	7,990
UNREAL 2 THE AWAKENING	3,990
UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
WILL ROCK	1,990
WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3,990
XIII.	1,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

ACT OF WAR: DIRECT ACTION	9,990
AGAINST ROME	1,990
AGE OF EMPIRES GOLD	1,990
AGE OF WONDERS 2	2,490
NEW ALEXANDER	4,990
ANNO 1503 CLASSIC	3,990
ANNO 1503: TREASURES...	7,490
ANNO DOMINI	1,990
ARMIES OF EXIGO	11,990
AUGUSTUS	4,990
AXIS & ALLIES	7,990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3,990
BLITZKRIEG MISSION BARB.	2,990
BLITZKRIEG: STRATEGY COLL.	4,990
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	3,990
C&C GENERALS DELUXE	11,990
C&C GENERALS:ZERO HOUR	7,490
C&C RENEGADE CLASSIC	3,990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
CAPITALISM 2.	990
CHAOS LEAGUE	3,990
CHILDREN OF THE NILE	10,990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	4,990
NEW CIVIL WAR - GREAT BATTLES	990
CIVILIZATION III	2,990
CIVILIZATION III DELUXE	5,990
COSSACKS	1,990
COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7,990
NEW COSSACKS: ANTHOLOGY	3,990
COSSACS: BACK TO WAR	2,990
D-DAY	3,990
DUNGEON SIEGE	2,490
ETHERLORDS	1,990
EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1,990
HAEGEMONIA	3,990
HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3,990
HEROES IV.	3,990
HEROES IV. GATHERING STORM	2,990
HEROES IV. PACK	6,990
NEW HIDDEN STROKE 2	4,990
HOTEL GIANT	1,990
IMPERIALISM 2.	1,990
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
IMPOSSIBLE CREATURES	2,490
INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1,990
INDUSTRY GIANT 2.	1,990
KNIGHTS OF HONOR	11,990
LOCO-COMOTION TOYTRAINS	1,990
LOTR: THE BATTLE FOR M.EARTH	12,990
MALL TYCOON	1,290
MEDIEVAL TOTAL WAR COLL.	6,990
MONOPOLY TYCOON	1,990
MOON TYCOON	990
PANDORA'S BOX	1,990
PANZER GENERAL 3.	1,990
NEW PANZERS	4,990
PLATOON	2,990
NEW PLAYBOY: THE MANSION	7,990
POKOLI SZOMSZÉDOK	3,990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5,990
PORT ROYALE 2	9,990
NEW RAILROAD PIONEER	1,990
REBELS	3,990
RESTAURANT EMPIRE	3,990
NEW ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	3,990
NEW ROLLERCOASTER TYCOON 3	7,990
S.W.I.N.E.	990
SEARCH & RESCUE 2	1,990
SEARCH & RESCUE 3	990
SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9,990
SHOGUN CLASSIC	3,990
SIEGE OF AVALON	1,990
SILENT STORM	3,990
SIM CITY 4 CLASSIC	3,990
SIM CITY 4 DELUXE	11,990
SIM CITY 4:RUSH HOUR	7,490
SKATEBOARD PARK 2004	2,990
SOLDIERS OF ANARCHY	1,990
SPELLFORCE	3,990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3,990
STEAMLAND	1,990
SUDDEN STRIKE 2	1,990
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3,990
THE NATIONS	990
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11,990
THE SIMS 2	12,990
THE SIMS 2: EGYETEM	7,490
THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
THE SIMS HOT DATE	4,990
THE SIMS HOUSEPARTY	4,990
THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
THE SIMS SUPERSTAR	7,490
THE SIMS UNLEASHED	7,490
THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
TRAFFIC GIANT GOLD	990
TRANSPORT GIANT	7,990
VIETNAM MED+EVAC	2,990
WARLORDS IV. FL	1,990
WILD LIFE PARK	1,990
WORLD WAR III	990
NEW WORMS 3D	3,990
WORMS BATTLE PACK	5,990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9,990
ZOO TYCOON 2	7,990

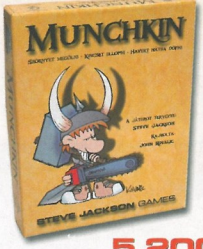
KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7,990
ALONE IN THE DARK 4	1,990
ARX FATALIS	1,990
AURA	990
CITY OF HEROES	7,990
CYPHER	990
CSATAMÁGUSOK	3,990
CSI: CRIME SCENE INV	1,990
CSI: DARK MOTIVES	2,490
CSI: DOUBLE PACK	3,990
CSI: MIAMI	7,990
NEW DARK FALL II	1,990
DEMON STONE	7,990
EGYPT III	3,990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3,990
EVERQUEST LIMITED. ED.	9,990
GUILD WARS	7,990
HEROES 3.	1,990
KNIGHTSHIFT	3,990
NEW LEMONY SNICKETS SERIES	6,990
LIONHEART	3,990

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA



5,200
MUNCHKIN

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL (DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3,050
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
ÁRNYÉKHÁBORÚ (M.A.G.U.S. SZÖVETSÉGEK)	4,950
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC	1,990
MORROWIND	1,990
MORROWIND GOTY	2,990
MYST III - EXILE / EXCLUSIVE	1,990
MYST IV	9,990
MYST TRILOGY	3,990
NAGY BALHÉ	990
NAUTILUS / JULES VERNE	990
NEVERWINTER NIGHTS	2,990
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	2,990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2,490
RUNE	1,290
SAM&MAX: HIT THE ROAD	2,490
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
SHADOW OF MEMORIES	9,990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	990
SHERLOCK HOLMES	3,990
SID MEIER'S PIRATES	7,990
SILENT HILL 3 PCDVD	11,990
SILENT HILL 4 PCDVD	9,990
SPACE HACK	5,990
STAR WARS GALAXIES: JUMP TO..	4,990
STAR WARS: KOTOR II	10,990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3,990
THE I OF THE DRAGON	4,990
URU: AGES BEYOND MYST	2,490
URU: COMPLETE CHRONICLES	7,990
URU: PATH OF THE SHELL	2,490
VAMPIRE - MASQUERADE	6,990
WEIRD WAR	990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	990
BLITZKRIEG	1,990
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 ARSENAL	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 MANCH.	7,990
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	7,990
COLIN MCRAE 2.0+INSANE+S.	2,990
COLIN MCRAE RALLY 04	2,490
COLIN MCRAE RALLY 2.0	1,490
COLIN MCRAE RALLY 5.	7,990
COMANCHE 4	3,990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1,990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7,990
DESTROYER COMMAND	1,990
DRIVER BEST OF	1,990
EURO 2004	11,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FAIR STRIKE	3,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
FIFA 2004 + TOTAL CLUB M. 2004	14,990
FIFA 2005	11,990
FIFA FOOTBALL 2003	3,990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3,990
FLIGHT SIMULATOR 98	1,990
FOOTBALL MANAGER 2005	10,990
FORD RACING 2	10,990
FREELANCER	2,490
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
GRAND PRIX BEST OF	3,990
HARRY POTTER QUIDDITCH	3,990
HELI HEROES	990
HELLCOPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	3,990
HOT WHEELS STUNT TRACK CH	4,990
IL 2 STURMOVIK	1,990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2,490
INSANE	1,490
KING OF THE ROAD	1,990
LINKS LS 2003	2,490
LMA PROFESSIONAL M. 2005	9,990
LOCK ON	2,490
MASHED	3,990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2005	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UG CLASSIC	3,990
NEED FOR SPEED: UG 2	11,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
NHL 2004 CLASSIC	3,990
NHL 2005	11,990
PACIFIC FIGHTERS	9,990
PANZER ELITE GOLD	1,990
POOL PARADISE	1,990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9,990
RALLY TROPHY	1,990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1,990
RICHARD BURNS RALLY	3,990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	2,490
SILENT HUNTER 3.	9,990
STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2004 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2005	11,990
TOCA RACE DRIVER 2	4,990
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	7,990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	11,990
TRICKSHOT	499
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005	11,990
UNREAL TOURNAMENT 2004	3,990
V-RALLY 3	3,990
WORLD CH. SNOOKER 03	1,990
WORLD CH. SNOOKER 2004	3,990
WORLD SNOOKER CH.	10,990

VEGYES JÁTÉKOK

A NAGY UTAZÁS	1,990
AIR OFFENSIVE	990
ÁLLATOK A TERMÉSZETBEN	1,990
ATARI 80 CLASSIC GAMES	990
BATTLESHIP	1,490
BETŰK & SZÁMOK	1,990
BILLY BLADE, AZ IDŐ TEMPLOMA	1,990
BIONICLE: THE GAME CLASSIC	3,990
CAVEMAN ADVENTURES	1,990
DISNEY: ALADDIN	1,290
DISNEY: ATLANTIS	1,990
DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	990
DISNEY: BUG'S LIFE	1,290
DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF...	1,990
DISNEY: CINDERELLA CASTLE	2,990
DISNEY: DINOSAUOR ACTION G.	1,990
DISNEY: DMA CARTOON MAKER /CL	990
DISNEY: DMA DELUX 4. /CL	1,990
DISNEY: DONALD DUCK:	1,990
DISNEY: EMPERORS NEW GR.	1,990
DISNEY: GOOFY	990
DISNEY: JUNGLE BOOK	1,290
DISNEY: LILO AND STITCH /CL	1,990
DISNEY: MACKÓTESTVÉR	2,990
DISNEY: MAGIC ARTIST 2	990
DISNEY: MALACKA, A HÓS	1,990
DISNEY: MONSTERS INC.	1,990
DISNEY: PETER PAN /CL.	1,990
DISNEY: PRINCESS	1,290
DISNEY: PRINCESS HORSE SHOW	2,990
DISNEY: TARZAN ACTION GAME	1,290
DISNEY: TIGGER'S HONEY /CL	1,990
DISNEY: ULTIMATE RIDE/COASTER	1,990
DISNEY: VILLAINS REVENGE	1,290
ÉDES MÉHECSKE	1,990
FROGGY CASTLE	2,990
GONDOLKODJ ÉS VÁLOGASS	1,990
GONDOLKOZZ GYORSAN!	1,990
LÉGY KREATÍV	1,990
LOLKA ÉS BOLKA	1,990
POWER RANGERS TIME FORCE	3,990
PURE PINBALL	2,990
PUZZLE MASTER 3	2,990
ROSSO RABBIT IN TROUBLE	990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Közel- és távolkeleti konfliktusokból nincs hiány, azonban a Destineer úgy gondolta, kreál magának egy teljesen fiktívet, méghozzá a nem is olyan távoli jövőben. Az alkalmas helyszínek csak úgy nyüzsögnek, ők meg kikapták maguknak Bejrútot – itt fog minden ártatlan védelmezője, az elnyomottak megmentője, kizsákmányoltak felszabadítója – az Amerikai Tengerészgyalogság rendet vágni, mégha csak virtuálisan is. Természetesen ki más is lehetne a parancsnoklásukra alkalmasabb szerény személyünknél?

- **CD Link: trainer, savegame**
- **Fejlesztő: Atomic Games**
- **Kiadó: Take 2**
- **Megjelenés: 2005-Április-29**
- **Kategória: FPS**
- **Honlap: www.firsttofight.com**

Ó, te csodálatos kelet...

Mint ahogy a rakoncátlankodó arabok soha nem akarnak nyugodni, az amerikaiak meg még kevésbé, a videojáték-ipar és a jenki katonaság között egyre szorosabb kötelek kezd kibontakozni. Ennek jegyében már jó néhány alkotást megszemlélhettünk, kezdve a Full Spectrum Warriortól egészen a Spec Ops-ig, amelyek mind igen kellemes darabnak bizonyultak. A First to Fightnál sincs ez másképp, itt is tengerészgyalogosok tucatjai segítették a fejlesztési munkálatokat, minek következtében meglepő pontossággal szimulálják az RTFA-formáció (így emlegetik ők) kommandóit. Most, hogy így túl vagyunk az udvarias bemutatkozáson, nézzük meg, mivel is tudjuk megkönnyíteni a dolgotokat a játék során.

Sorakozó!

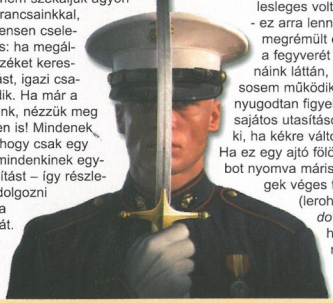
A főmenü a szokásos dolgokat tartalmazza (új játék, multi, beállítások, profilok, stb.), itt csak a beállításoknál érdemes megnézni a gombkiosztást, és esetleg átkonfigurálni, mert néhány alapgomb nagyon kényelmetlen helyen van (*Go to* utasítást érdemes valahova a kezünk ügyébe helyezni, szükségünk lesz rá). Miután új játékot indítunk és megkreáljuk a profilunkat, máris a kemény „valóságban" találjuk magunkat – egy kellemes hangú riporterasszonyság tájékoztat minket az aktuális hirig mibenlétéről. Ezt egyébként minden küldetés előtt megejti, csak hogy képben legyünk, és jobban bele tudjuk magunkat képzelni hős katonáink szerepébe. Ezután rövid eligazítás következik, ahol megkapjuk az adott küldetésre vonatkozó célpontokat/célokat és már benne is vagyunk a sűrűjében! Nézzük át, mit is látunk a képen: baloldalt legfelül szemlélhetjük meg aktuális kondícióinkat – haladási pozíció, életerő, fegyvertípus, tüzelési mód, elsősegélycsomagjaink száma. Itt csak a tüzelési módot emelném ki: legjobb barátunknak, az M16A4-es fegyvernek két ilyenje is van, egyrészt puffogtathatunk vele egyenként – ekkor sokkal pontosabbak a lövések, másrészt pedig oszthatjuk az áldást szórtan is, ez főleg kis belső tereknél jön jól, ahol mindegy hova lövünk, valakit csak eltalálunk. Ezek alatt találhatjuk a tanácsokat osztogató sorocskát, amelyet érdemes bekapcsolva hagyni, bajunk nem lehet belőle. Jobb-felül vannak a tartalék támogatásaink – tüzérség, mesterlövészek, légicsapás. Ezeket nem minden esetben kérhetjük, csak megadott célpontoknál. Egyszerűen csak rámutatunk az eliminálandó opponensre, jobb gombot nyomunk, és kiválasztjuk a nekünk szimpatikus fegyvernemet. Tüzérséget *(mortar)* nagyobb gépek, tankok ellen érdemes igénybe venni, légicsapást *(airstrike)* a hisztiző arab többségre, míg a mesterlövészt *(sniper)* a nehezen kifüstölhető ellen likvidálására. A bal alsó sarokban láthatóak embereink – állapotuk, helyzetük, fegyverezettségük –, ezek azt hiszem, magukért beszélnek. Már csak egy dolog maradt hátra, mégpedig a jobb alsó szögletben megbúvó radar. Ez egy nagyon hasznos eszköz, sokszor lesz segítségünkre. Természetesen a középpontjában vagyunk mi, és minden mást ehhez viszonyítva jelenít meg rajta a program. A szürke pöttyök embereinket mutatják, amint libasorban gyűrűznek utánunk, míg a piros pontocskák a letarolandó arabusokat. A kis sárga alakzat mutatja aktuális célpontunk térbeli elhelyezkedését: ha kör alakú, akkor jó helyen járunk, ha háromszög, akkor egy szinttel feljebb kellene keverednünk, míg ha négyzet, akkor egyel lejjebb.

TUDTAD-E?
Az M16-os napjaink egyik legelfogadottabb, standard fegyvere, amit az is bizonyít, hogy világszerte 8 millió darab van használatban belőle különböző alakulatoknál.

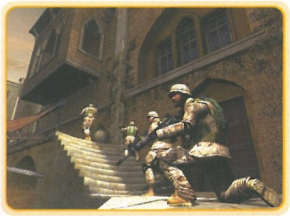
Eligazítás

Miután már nagyjából kiismerjük magunkat a látható képernyőn, ismerkedjünk meg a program "belső értékeivel", azaz, hogy miből is lesz a cserebogár. Mint az már a bevezetőben említve vagyon, az Amerikai Tengerészgyalogság nehéz helyzeteket kezelő büntetőosztagát – egy RTFA-csapatot fogunk kommandírozni. Az RTFA jelentése – *Ready, Team, Fire, Assist* – azaz készenlét, csapat, tűz, segítség. Hogy valójában hogy is lehet ilyen kacifántos nevet adni egy kommandónak, valószínűleg a múlt sűrű homályába vesszük, számunkra azonban nem is ez a lényeg, hanem annak alkalmazási módja, mely a következőképpen néz ki: minden csapattag egy kilencven fokos szöget fed le – összesen ugyebár 360-at – így elméletileg minden irányból biztosítva van mindenki (innen jön ugyebár a név). Tudják a saját dolgukat, senki nem hősködik, nem áll át másik pozícióba, mindig csak azt a részt fedezi, amelyik számára ki van jelölve. Ez a hűséges kiskutya típusú taktika egyfelől nagyon kellemes, hiszen biztosak lehetünk benne, hogy míg mi az utca másik szélére próbálunk átsasszézni, nem fognak alánk pörkölni, ám magában hordozza annak lehetőségét is, hogy ha valamelyik társunkat lepuffantják igencsak meg leszünk lőve – mégpedig szó szerint. Éppen ezért minden tár-

sunkra nagyon oda kell figyelnünk, hiszen ők is csak emberből vannak. Mindegyikük külön pozícióval rendelkezik, de természetesen mi képviseljük a vezért, mégpedig legelöl (Team). Amennyiben nyílt terepen akciózunk, érdemes szétszóródva haladni, így nehezebb minket zárótűz alá venni, egyébként minden más esetben jobb egymás közelében maradni, már csak a csapat formációjából kifolyólag is. Ha netán egy lépcsőn kell fel vagy le közlekednünk, akkor sincs semmi baj – bajtársaink ki vannak képezve erre is, hogy ilyenkor hogyan kell úgy előrenyomulni, hogy a lehető legkisebb kockázatot vállaljuk. Utcai tisztogatásnál a fal mellett haladjunk – ekkor csapatunk másik része velünk párhuzamosan lépked, hogy ők fedezhessenek minket, mi pedig őket. Ha nem szeráljuk agyon őket erőszakos parancsainkkal, meglepően intelligensen cselekednek maguktól is: ha megállunk, azonnal fedezéket keresnek, segítik egymást, igazi csapatszellem uralkodik. Ha már a parancsoknál tartunk, nézzük meg őket részletesebben is! Mindenek előtt eldönthetjük, hogy csak egy embernek, illetve mindenkinek egyszerre adjunk utasítást – így részletesebben ki lehet dolgozni az adott szituációra vonatkozó stratégiát. Kiválasztott embereink neve sárgán fog világítani.



A legtöbbször használt parancs a már említett Go to (menj oda) lesz, amellyel értelemszerűen bizonyos pozíciókba rendelhetjük beosztottjainkat, így például egy lépcsőfeljárót teljesen lezárhatunk. Arra is utasíthatjuk őket, hogy tüzeljenek amint ellenfelet látnak,



de ha úgy tartja parancsnoki kedvünk teljesen be is tilthatjuk a lövöldözést (ennek mondjuk nem sok értelme van). Jól jöhet még a cover parancs, ekkor bakáink védelmét élvezzük, hiszen minden erejükkel azon lesznek, hogy a mi hátsónkat biztosítsák. A suppress akkor jön jól, ha valahova el akarunk jutni, ám túl sok az egy amerikaira jutó turbánosok száma – kiskatonáink zárótüzet zúdítanak rájuk, míg mi óvatosan eltűnünk a balfenéken. Enynyi hasznos utasítás mellett már teljesen felesleges volt a kiabálás *(comply)* - ez arra lenne hivatott, hogy a megrémült ellen azonnal eldobja a fegyverét rettenthetetlen katonáink láttán, ám gyakorlatilag ez sosem működik, úgyhogy hagyjuk nyugodtan figyelmen kívül. További sajátos utasításokat akkor adhatunk ki, ha kékre változik a célkeresztünk. Ha ez egy ajtó fölött történik, jobb gombot nyomva máris kapjuk a lehetőségek véges tárházát – *takedown* (lerohanás) vagy *frag takedown* (gránátos lerohanás). Amenynyiben kiadjuk a takedownt, emberkéink felsorakoznak az ajtó előtt, és mikor a space-re könyökölünk, azonnal berohannak és lekaszálnak mindenkit. A frag takedown hasonló, csak ott a behatolás előtt még behajítanak egy kedves kis szeretetcsomagot egy repeszgránát formájában, ezzel jóval megnövelve nyerési esélyeinket. Természetesen az nem túl jó, ha ártatlan civilek is tartózkodtak a helyszínen – az bizony nem fog becsületére válni az előmenetelünknek (a küldetések után különböző színes plecsniket kapunk, teljesítményünktől függően). Egy járműre/gépfegyverre mutatva és ott jobb gombot nyomva megjelenik a use parancs – ezzel egyik cimboránk odarobog és használatba is veszi, növelve ezzel a hatékonyságunkat (egy tank tüzértornyának alig tudnak „ellenállni" muzulmán barátaink). Üröm az örömben, hogy sajna megmozdulni egyik járművel sem leszünk képesek. Végezetül, ha egy társunk jelentősen legyengülne, jobb gombbal enyhíthetünk fájdalmán, némi elsősegély csomagot használva rajta (természetesen magunkon is megtehetjük ezt). Elsősegélycsomagokat a pályákon szétszórva, a falakon található vitrinekben találunk majd. Ne feledjük, hogy az igazi katonák nem hagyják ott elesett bajtársaikat a harcmezőn: ha valaki kidőlne, azt egy csomaggal biztosíthatjuk, majd azonnal hívjuk a mentősöket (így nem hal meg, viszont csapatunkat már nem erősíti tovább). Vannak még a „piros parancsok", ezeket akkor lehet megkérni, ha valamilyen ellenséges egység felett időzik célkeresztünk – a már tárgyalt támogatások képében jönnek segítségünkre, és igencsak magas a hatásfokmutatójuk.

TUDTAD-E?

Az M16-oshoz tartozó M203-as gránátvető minden fajta átalakítás nélkül képes kilőni az összes standard NATO és US gránátot.

TUDTAD-E?

Az amerikai hadseregben olyan kártyákkal játszanak a katonák, amelyeken a különböző ellenséges nagykutyák képe látható – mindezt azért, hogy jól memorizálhassák az arcukat.

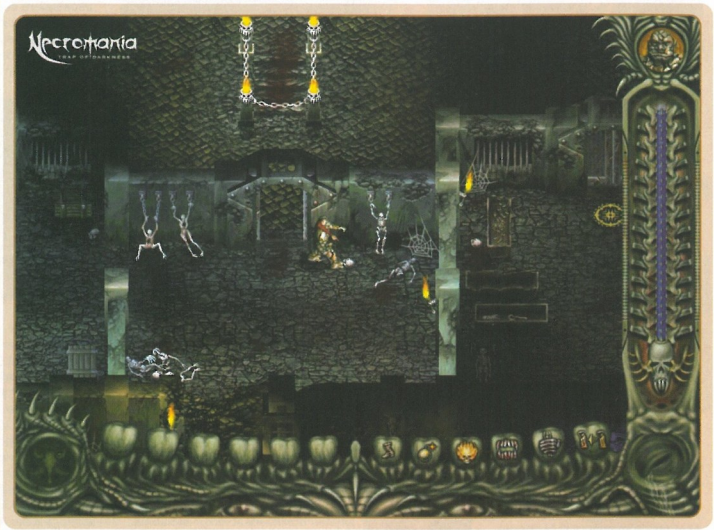
Finomhangolás:

Minthogy a játék elég lineáris, ezért végigjátszás nem nagyon szükségeltetik hozzá, ám néhány tapasztalatot és tanácsot megosztanék veletek. No.1.: Ne rohanj! Mindenkit várj be, így sokkal eredményesebb leszel! Ha valaki nem áll fényesen egészségileg, ne sajnáljuk rá a gyógyítást – egyrészt lesz elég utánpótlás belőle, másrészt sokkal nagyobb baj, ha már kidőlt, ekkor már nem használhatjuk emberünket az adott küldetésben. A lőszerrel viszont már annál inkább spóroljunk, hiszen keleten nem dívik az M16-os, így nem túl sok póttárat fogunk találni hozzá. Ha mégis elfogyna a készletünk, kapjuk fel elhullott ellenfeleink fegyvereit (rosszabb esetben saját elhullott embereinkét), amelyek ugyan meglehetősen pontatlanok, de azért mégis több, mint a semmi. Végül spórolás céljából használjuk a puskatust is néha!

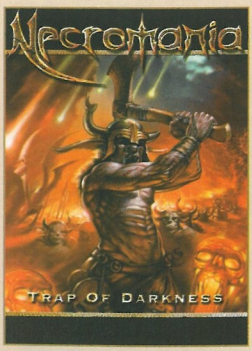
Callisto

NECROMANIA:
TRAP OF DARKNESS

Annakidején a Diablo 1-2 hozta el nekünk az akcióba ültetett kaland egyik legteljesebb kifejezését, és valljuk be, nem is igen tudta túlszárnyalni semmi ezt a dicsőséget. Egy kis cseh csapat azonban gondolt egyet – mi lenne, ha kifejezetten multiplayerre (és egy csipetnyi single playerre) kihegyezve készítenének el egy hamisítatlan fantasy játékot. A gondolatot tett követte, így most abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy belekukkanthatunk a programba.



- **CD Link: trainer**
- **Fejlesztő: DarkSoft**
- **Kiadó: Strategy First**
- **Megjelenés: 2005-Május-10**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.trapofdarkness.com**



Mindjárt a legelején nem árt, ha még egyszer leszögezzük, a TOD alapvetően multiplayer játéknak készült, az, hogy van benne single player campaign csupán a készítők leleményességének köszönhető. Azonban ez egyáltalán nem negatívum, igenis előremutató megoldást találunk a játékban. A dolog úgy néz ki, hogy a programban található 4*5 pálya szépen sorrendbe van állítva (persze egyre nehezednek a világok, ahogy haladunk előre) és ezen kell végiggyalogolnunk. Alapvetően azonban nem kalandjátékról van szó, ugyanis egy zárt, közepes méretűnek mondható területen mozoghatunk, AI vezérelt ellenfeleket üldözve, vagy éppen menekülve. Ha a rendelkezésre álló idő alatt jól végezzük a dolgunkat, akkor átléphetünk a következő pályára és egyben a szintlépéshez szükséges pontokat is felhasználhatjuk.

Ellenfeleink eliminálására több mód is kínálkozik. A legegyszerűbb a kezünkben tartott fegyver használata, közelharcban használva. Ez veszélyes móka lehet, mert mágikus módosítókkal is fel lehet szerelve ellenfelünk, meg ugyebár összetalálkozhatunk egy nagyobb darab ellennel is. Ha a további eszközöket veszszük szemügyre, akkor feltűnik, hogy minden karakternek azonos képességek állnak a rendelkezésére, így egyenlítve ki a harcot.
Ezek a következők:

Speed – egy kis időre megnöveli a karakterünk sebességét.

Bomb – egy ügyes bombát hajítunk el, melynek hatására lángnyelvecskék keletkeznek a talajon. Használata minket is könnyen megsebezhet, így eldobása után azonnal hátráljunk. Főleg az erősebb ellenfelek legyengítésére használatos, de meneküléskor sem utolsó.

Fire – tűzokádó csapda, a padlón megjelenő forgó ikon jelzi a helyét. Belelépve kicsit megpörköli a vigyázatlan kalandozót, azonban ügyeljünk arra, hogy ezek mi is lehetünk, a csapda nem válogat!

Mana Sucker – az egyébként mindenféle földi jót rejtegető ládákat és egyéb tárgyakat tehet-

jük csapdává ezzel a varázslattal. Ha ellenfelünk belekukkol a csapdába, akkor egy nagy adag energiája bánja.

Magnet – az egyik leggonoszabb varázslat, mely segítségével egy bizonyos helyhez láncolhatjuk ellenfelünket, más varázslatokkal kombinálva igen szép eredményeket érhetünk el.

Teleport – a teleportba belelépő ellenfél egy másik helyen találja magát, mely akár a pálya legveszélyesebb helye is lehet. Innentől fogva sejthető, hogy ez a csapda is a kedvenceim közé tartozik…

Minden varázslat elhelyezése a pályán energiába kerül, azonban ha ügyesen csináljuk, akkor akár több energiánk is lesz a varázslás végén (pl. mana sucker). Az elhasznált energia pótlására a pályán elhelyezett feltöltőpont szolgál, erre ráállva maximumra nyomhatjuk fel az erőnket. Persze vannak egyedi megoldások is az energia visszaállítása. A terülten különféle tárgyak hevernek szétszórva, egy részüket pedig a ládákban, koporsókban találhatjuk meg. Következzen ezek bemutatása:

Mana Bottle – 25%-kal megnöveli az energiánkat.

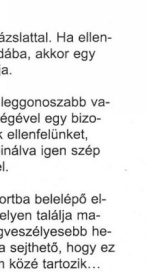
Shield – egy karakter maximum 3 pajzs-ikont hordhat egyidőben. A pajzsok a terep csalafintaságai ellen védnek, de természetesen ellenfeleink mesterkedéseit is hárítják. Minél több pajzs ikonunk van, annál nagyobb a védelmünk.

Sword – a harci jártasságunkat növeli meg, ha felvesszük. Ebből a módosítóból is maximum 3 lehet nálunk.

Boots – 30 másodpercre megnöveli a karakterünk mozgási sebességét.

Vision – segítségével az ellenséges csapdák 30 másodpercig látszanak (egyébként természetesen láthatatlanok).

A különféle terepeken kapcsolókkal tudunk átjutni a természetes akadályokon és ajtókon is. Ezek a kapcsolók szerencsére jól látható helyen vannak, legalábbis a játék elején. Ügyesen használva ezeket akár kárt is tehetünk ellenfelünkben, de meleg helyzetben mindenképpen alkalmasak mondjuk arra, hogy bezárjuk őket. Akadnak azonban olyan ajtók, melyekhez kulcs kell, ezeket ládákban, hordókban és egyéb csalafinta helyeken találhatjuk meg. A kulcsok speciális fajtája a Skull Key, mely három részből áll. Ha sikerül összeraknunk a három részt, akkor megjelenik a Magic Gate, amelyen áthaladva teljesítjük az adott pályát.



Következzen most egy laza tippcsokor, kiegészítve az eddigieket:

- A csapdákat mi is könnyedén felhasználhatjuk, elég csak arra gondolni, hogy milyen remek móka ráejteni az ajtót a másik fejére, vagy bekapcsolni a lángsugarakat, ha éppen ott ácsingózik valaki.
- Camperek ácsoroghatnak az energiatöltőponton is, azonban itt is meg lehet halni és akkor még nehezebb lesz összeszedni a cuccosokat
- Ne hanyagoljuk el a gyűjtögetést, mert e nélkül nem lehet megnyerni a játékot. Kivéve persze, ha lenyomjuk az ellenfelünket, akinél az összes kulcsdarab van, de ez már más eset…
- Általában csak akkor próbálkozzunk átmenni simán egy csapdán vagy ajtón, ha nincs veszítenivalónk, mert az esélyünk arra nagyon kicsi, hogy ép bőrrel megússzuk a dolgot.
- A pályákon található kis kártékony mutymutyok nagyon sokat tudnak sebezni, figyeljünk oda rájuk.
- A különféle módosítók begyűjtése jó üzlet, ha okosan taktikázunk és nem gyaloglunk változtatására, a többit pedig elintézi egy ronda ajtó, vagy egy tűzcsapda.
- Ha már egyszer járkálunk valahol, akkor nézzük át az összes fellelhető rejtekhelyet. Itt a program segítséget is ad, megjeleníthetjük a rejtekhelyeket egy gombnyomásra.
- A tutorialt még véletlenül se hagyjuk, sok bosszúságot megspórolhatunk, ha kitanuljuk a dolgokat.
- Ne feledjük, nem az a lényeg, hogy milyen sokszor nyírjuk ki az ellenfelet, hanem az, hogy a kulcsot összerakjuk és diadalmasan távozzunk a pályáról.
- Ha egy kis szütyőt látunk az elhalálozott helyén, azonnal rohanjunk oda, és nem fogunk csalódni.

Ha végeztünk egy pályával (akár eredményesen, akár eredménytelenül), akkor egy jópofa időcsíkon nézhetjük meg a történéseket, hogy éppen ki, mikor és kinek törte el a zokniját, szerezte meg a kulcsait. Ha vesztettünk nem árt, ha áttanulmányozzuk ezt, mert jól látszik belőle ellenfeleink aktivitása.

Úgy gondolom, hogy a TOD nem túl kiemelkedő program, azonban arra mindenképpen alkalmas, hogy a haverokkal egy jót csatáz-

bele túl sok csapdába, akkor ezekkel megnyerhetjük a pályát.
- A különféle varázslatok kombinálásával nagyon jó eredményeket érhetünk el. A mágnes és a teleport kifejezetten alkalmas az ellenfelek útvonalának megzunk ebben a remek környezetben. Ha ráérzünk a varázslatok lényegére, akkor igen kellemes szórakozást nyújthat a játék, szerintem próbáljátok ki.

Blade

Lovag: A Lovag annakidején a királyokat szolgálta, ma az egyik legerősebb harcosnak számít a sötétségben. Ha harcra kerül a sor, a félelmetes hosszúkardja nagyon komoly sebzéseket okozhat ellenfelének, ugyanakkor őt komoly páncél védi. Ez a páncél a kisebb csapásokat egyszerűen közömbösíti, így nehéz a lovag közelébe férkőzni. Ha mindez nem lenne elég, akkor elárulhatom, hogy a lovag mágikus képességekkel is rendelkezik. Az ujjára húzott varázsgyűrű segít neki az erősebb ellenfelek legyőzésében. Ha egy hagyományos karakterre vágysz, akkor ő mindenképpen megfelel neked, válaszd nyugodtan, nem fogsz benne csalódni.
Speciális képesség: a varázsgyűrűje segítségével energiát tud elvonni az ellenfeleitől. Lehetőleg ne engedjük közel magunkhoz.

Kőgólem: Nem mondhatni, hogy a gólem szépségdíjas, azonban kétségtelenül nagy előnyei vannak. A Teeth of the North vidékéről származó bestia nem túl gyors, azonban ezt ellensúlyozandó igen erős. Kifejezetten a közelharcban mutatja meg igazi erejét, mikor is hatalmas bunkójával sóz oda nagyokat az ellenfelének. Képes bármilyen ellenfelet legyőzni, csak arra kell vigyáznunk, hogy lassúsága miatt közel legyen a manafeltöltőhely.
Speciális képesség: a hagyományos bomba mellett kőzáporral is távol tudja magától tartani az ellenfeleit, mely igen hatásos távolsági fegyver.

Ork: Egy speciális, elit felderítő csapat egyik tagja, aki képes rá, hogy az ellenséget messziről felfedezze, még mielőtt az észrevenné őt. Necromania harcaiban az ork felderítőknek igen jelentős szerep jutott, hiszen a déli területeken, a templomoknál és a folyónál nagyon értékesnek bizonyultak képességei. Ragnar többször alkalmazta őket és sohasem kellett bennük csalódnia.
Speciális képesség: Nagyon gyorsan tud futni, és a rejtett kulcsokat is jobban felfedezi.

Köd hölgy: A déli mocsarak lakója ez a harcos, aki hasonlóan Necromania több más teremtményéhez többfajta varázslattal el van látva. A lény erős a harcban, azonban ha szorult helyzetbe kerül, egy pillanat alatt fel tud szívódni, szinte láthatatlanná válik ellenfelei elől. A közelharcban szablyákat alkalmaz, melyen nem tűnnek annyira veszélyesnek egészen addig, míg meg nem tapasztaljuk ocsmány hatásukat. Ha mindez még nem lenne elég, akkor megemlítem, hogy varázslatos gyorsasággal van felvértezve a hölgy, vigyáznunk kell, mert egy pillanat alatt a hátunkba mélyítheti kését, ha nem vigyázunk.
Speciális képesség: köddé tud válni, ebben az alakban a hagyományos fegyverek nem sebeznek rajta.

Lényidéző: Necromania egyik legöregebb teremtménye. A Teremtés könyve szerint ők voltak Necromania első lakói, ők közvetlenül a Sötétség leszármazottjai. A legendák szerint a teremtmények erejét és tudását az örök sötétséget hordozó erdő adja, melynek helyét senki sem ismeri Necromaniában. Mindenesetre a lényidéző nevéhez méltóan jól bánik a különböző lényekkel, ha úgy hozza szüksége, akkor egy pillanat alatt halált és rettegést tud hozni bárkire a megidézett lényei segítségével.
Speciális képesség: Különféle férgeket tud megidézni, amelyek segítik őt a harcban.

Mágus: Az öreg mágus az utolsó élő szövetségese a Necromaniát benépesítő sárkányoknak, a híres 7 mágus egyike. Annak idején Necromania egyetlen szigetéről – mely a Blood folyónál található – érkezett és szerzett magának rögtön kétes hírnevet. Különleges képessége a láthatatlanság, mely félelmetes ellenféllé teszi. A mágikus akadémián tanult papnak a kisujjában van az összes sötét varázslat és ha szükségét érzi, bátran használja is őket.
Speciális képesség: láthatatlanná tud válni, azonban ebben az alakban mást nem tud varázsolni.

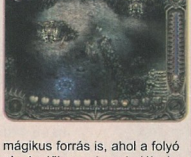
Csontvázharcos: Ezeket a harcosokat annakidején Skardhoul hadvezér alkalmazta csatáiban a Mardok folyó mentén, és szerzett velük félelmetes hírnevet. Látszólag egyszerű ellenfélnek tűnik, azonban éles fegyverei és félelmetes sebessége közelharcban könnyen vesztünket okozhatja. Ha képesek vagyunk rá, mindenképpen messziről érdemes legyengíteni vagy megsemmisíteni, mert ha közel jön, bajok lehetnek belőle.
Speciális képesség: Hihetetlen gyorsan tud haladni, mely nagyon hasznos lehet a harcban, vagy a keresésben.

Ahhoz hogy életben tudjunk maradni Necromania tájain, nem árt, ha tudjuk mi vár ránk az egyes helyszíneken.

The Prison
Hatalmas mennyiségű felfedezetlen és persze általában kellemetlen hatású meglepetés várja a kalandozót a falak között. Sok kalandozó lelte itt halálát, akik csontváza sajnos itt maradt és megkeseríti az életünket. Rengeteg csapda található a területen, melyek közül nem egy rejtve van, így nagyon kell vigyáznunk. Halálos nyaktilók tömkelege található az ajtókban, melyek egy csapásra kioltathatják életünket, így nem árt velük vigyázni. A falakból néhány helyen láncsóvák bukkannak elő, hatásukat gondolom, nem kell részleteznem. Nem árt azonban, ha a lábunk elé is nézünk, hiszen a cellák padlóján vérszívó patkányok és mérgező pókok rohangálnak, melyeket agyontaposhatunk, azonban legtöbb esetben ők fognak belénk marni és persze ezzel csökkenteni életerőnket. Az egész helyből árad a gyűlölet, bármelyik szintjén is haladunk a nagy területnek. A két szint és a nem túl bonyolult felépítés azonban lehetővé teszi, hogy begyakoroljuk azokat az alap taktikákat, amelyekre a későbbiekben nagy szükségünk lehet.

The Forest
Necromania keleti felében terül el a Fekete Erdő. A Fekete-hegyekből érkező Stragyr-folyó táplálja az erdő mágikus erejét, igazából senki sem tudja felmérni, hogy az itt álló ősi fák milyen hatalmas mágikus erővel rendelkeznek. Ezek a fák mozgó, áthatolhatatlan falat képeznek az utazó előtt. A talaj is ellenünk dolgozik ezen a helyen, mindenhol mérgező párák törnek fel; legyen éjjel vagy nappal, ezek a nehezen észlelhető csapdák könnyen vesztünket okozhatják. Az erdő az otthona annak a rosszindulatú kígyónak, mely egy pillanat alatt képes halálra marni áldozatát. Ha pedig végképp nincs szerencsénk, akkor összefuthatunk Melchors-szal, a halott harcossal, aki az erdő igazi mestere. Egyetlen érintésétől kiszáll belőlünk az összes energia, így ha meglátjuk, inkább meneküljünk. Ellenfeleink mágikus energiája a területen fellelhető szent oszlopokban is tárolódik. Ezek az oszlopok képesek mérgező hamuvá átalakulni, így nagyon vigyázzunk a közelükben.

The Caves
A Fekete-hegységben, mely Necromania délkeleti szélét jelöli, sok barlang található, melyek egy részét a Stragyr-folyó vájt a sziklába. Ezek az üregek beláthatatlan folyosókat, szeszélyes kanyarokat és vérszívó denevéreket rejtenek. Bizony ezeket a kis állatokat nehéz megkülönböztetni a falakat borító repkénytől, épp ezért kell nagy figyelemmel haladnunk a barlangokban. Itt található az egyik utolsó mágikus forrás is, ahol a folyó ered, de vigyázzunk, a forráshoz közel merészkedőkre csúnya halál vár. Persze ezzel még korántsem értünk a csapdák végére, jobb, ha figyelmesen haladunk a barlangban.



The Rocks
A hegyek lábainál terül el Castle of Pain, a Kínok Vára, Necromania utolsó erődítménye. Nem lesz könnyű dolgunk az utolsó pályán, hiszen gyülékony gázok áramlanak ki az ősi falakból, mérgezve a környezetet. Csúszós sziklákon kell imbolygnunk mindenfelé és persze sok helyütt a mélység is ellenfelünk lehet. Nagyon meg kell gondolnunk, hogy hova lépünk, hiszen egy rossz mozdulat is az életünkbe kerülhet, annál is inkább, mert mérgező skorpiók élnek a sziklák között. A sziklák között szükségetek lesz az előző szinteken megszerzett összes tudásotokra.

X 2 ÓRÁNYI MINŐSÉGI VIDEÓ

X 16 EXTRA MELLÉKLET OLDAL

X 2 HATALMAS SZUPER-POSZTER

VAN KIÚT A SZÜRKESÉGBŐL...

MAGYARORSZÁG EGYETLEN DVD MELLÉKLETES KONZOL LAPJA

A PLAY ZONE

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

SYBERIA

Hello!
Syberia: na'on ott van a játék. Na'on ki vannak találva a fejtörők. Párszor volt is olyan, hogy "na innen oszt aztán sehová, me' ez nekem magas', de mivel nem szeretek veszíteni (pedig azt tudni kellene:-)), így Kate Walker-ben +találtam azt a céltudatos, akaratos, kalandvágyó(mint én), és nem utolsó sorban "Really Wonderful" nőszemélyt, és sikerült +oldani ezeket a "húdenehéz" feladatokat. DE! De most aztán télleg befordultam 1nagyon eccerű feladaton:-) Csak 1kérdésem van: Hogy kell elkészíteni Madam Romanski-nak a Kék Heléna koktélt? Please, Help Me!!!!!
Előre is köhi!

Szia!
A bártól jobbra lévő szekrényben találsz citromot és kikristályosodott mézet, vedd magadhoz. Menj ki az ebédlőből északra, találsz két fickót, akik egy medencében sakkoznak. Itt fordulj balra, találsz egy jakuzzit, forgasd meg a kereket, rakd a kádba a mézet, ami felolvad, vedd fel. Az ebédlőtől balra, a hall végében egy zsúrkocsin egy kristálytálat is találsz, ezt is vedd fel, majd vissza az ebédlőbe. A tányért rakd a bárpult végébe. Most jöhet a kotyvasztás: a mézet, vodkát és citromot rakd a megfelelő tartóba, majd nyomd meg a bekapcsoló gombot (balra az első). Nyomd le a 2. zongorabillentyűt. Húzd meg jobbra a kis kart, majd nyomd le a 3. billentyűt. Most a megfelelő gombok lenyomásával adj hozzá jeget (2. gomb, hópehely), citromot (4. gomb) és mézet (5. gomb). Nyomd meg a legjobboldalibb (6.) gombot, ezzel kész a cucc, beszélj Helenával. Vigyázz, ha nem raktad a kristálytálat a pultra, azt fogja mondani a hölgy, hogy nem jó a pia!

Hajrá

}[redenc

MANHUNT

Sziasztok egy kis seítségre lenne szükségem, elakadtam a Manhuntban.
Egy börtönben vagyok és az a feladat, hogy egy kalapáccsal mutassak be 1 erőszakos és 1 hátborzongató gyilkosságot. Már kinyirtam vagy 20 embert, de még semmi. Mit csináljak?
Köszi, Zsocsa

Szia!
Azt, amit a játék kér: egy 2. és egy 3. szintű kivégzést.
Amikor egy ellenséget becserkészel, és ráviszed a kurzort, az fehér; ha ilyenkor lenyomod valamelyik egérgombot, az a sima, 1. szintű kivégzés.
Ha lenyomva tartod a gombot, a kurzor besárgul; ha ilyenkor engeded el embered kezét, az a 2. szintű (violent - erőszakos) gyilkolás; ha még tovább tartod lenyomva a gombot, a kurzor vörösre vált; ilyenkor indíthatod a legvéresebb akciót, ez a 3. szintű (gruesome - szörnyű, hátborzongató) ölés.

Hajrá

}[redenc

MANHUNT

Segítsetek nekem a James Bond 007 Nightfire-ben már az elején elakadtam. A kastélyba bejutottam, de nem tudom, hogy mit kell csinálnom ahhoz, hogy tovább tudjak menni.
Köszi: Ildi

Az első feladatod James Bond-két az, hogy menj le a partira és fotózd le a lányokat (az erre alkalmas készség egy öngyújtónak van alcázva). Kerüld a fegyver használatot, ezt a megbízást vérontás nélkül kell teljesítened.

Ciao

C5

MEDAL OF HONIOR: PACIFIC ASSAULT

Tiszteletem!
Kérem segítsenek, én is elakadtam a medal of honor pacific assaultban. Az első pálján a tarawa atollnal kiérek a partra, bemegyek a híd alá és közben elkezdenek jönni a japcsik nagy iramban, lövöm a többiekel az elenséget és annak ellenére hogy fedezékből tüzelek állandóan rám dobják a gránátot es kinyifannok. Nem tudom egyáltalán hogy mit kéne tenni, kerem szeretettel irják le pontról pontra hogy mit tegyek. Bocsánat a helytelen hejes írasomert.
üdv.
Várom nagyon a valaszukat üdv.

Ott ez a lényeg, benne van a scriptben, csak várni kell, és jön a folytatás!

BROKEN SWORD 3

Sziasztok!
Egy kis segítséget szeretnék kérni, mert elakadtam a Broken Sword 3 játékban. A szigeten szeretném a színházban kinyitni a széfet, de nem tudom a plafon tartógerendáját elmozdítani, mert valamilyen kenőanyag kellene, és a sminkkészlet nem elég. Remélem tudtok segíteni, vagy egy magyar nyelvű teljes végigjátszást ajánlani.
A segítséget előre is köszi, emil címem:uvegtoro@freemail.hu

Üdv:Üvegtörő

Szia!
Idézet következik a PlayZone 2004/1 számából:

Ugorj le a színpadról, és fuss ki a nézőtérről az előcsarnokba (balra fent). Ismerős terep, itt bukott le Nico, menj a pult mögé és vedd fel a poharat, mely majdnem a vesztét okozta! Vissza a színpadhoz, és ezúttal a bal oldali ajtót válaszd, menj le a lépcsőn. Jobbra a rács mellett, majd rögtön balra, ezzel a színpadi lifthez jutsz. Szemben a falnál egy ládán valami csillog: egy doboz, benne némi színházi zsírfesték. Menj hátra, majd a kamera fordulásánál a képernyő felé, és be az első ajtón. Egy öltözőben vagy, a sminkasztal alatt széf, de nyithatatlan. Ki, majd balra, előre eljutsz egy ajtóig, majd egy lépcsőn lemenve az alagsorba jutsz. Egy őr torlaszolta el magát, nem tudsz mit kezdeni vele, menj vissza a lépcsőig, ezután menj végig a vöröslő folyosón – egy hulláig. Indulj visszafelé, a lépcsőhöz közelebbi ajtón nyiss be. A fenti öltöző alatt vagy, el kéne tolni a dúcot. Siess vissza a színpadra, a festékrudat rakd a pohárba, olvaszd fel a színpad szélén lévő lámpánál, majd vissza ide, és a kenőanyagot öntsd a vörös tartószerkezetre. Ez még így is nehéz. Az inventoryban „használd" Nicót, ketten el tudjátok mozdítani az oszlopot...

Hajrá

}[redenc

DUNGEON SIEGE

szia,
Viktor vagyok és a Dungeon Siege-vel játszanék tovább ha nem akadtam volna el. Vázolom a helyzetet: annál a résznél vagyok, amikor egy varázslónak kellene megkeresni a nagyon powerful varázsló botját. el is jutottam egy olyan helyre ahol le kell menni a föld alá és egyre mélyebbre kell jutni azáltal, hogy a padló bizonyos részeit lenyomjuk és titkos átjárók kinyílnak nekunk, (meg még kapcsolokat is kell másik állásba tenni. Na ott akadtam el ahol egy ládában egy bizonyos FURY'S EYE nevezetü bazi nagy szem van. ugy tunik nem nyilik ki semmi. tudnál segiteni?
előre is koszi

Szia!

Ez csak egy mellékvágány, kis kitérő, hogy megtaláld a szemet, amely a többjátékos üzemmód egy különleges mókájához, a „csirkepályához" (Secret Chicken Level) kell. A ládás terem a végállomás, zsákutca, etcetera.
Simán mássz a felszínre, menj vissza az elágazóig, ahol az ehhez a labirintushoz vezető út futott - ha jól emlékszem - északnak, ám balra, nyugatnak volt egy híd. Ezen menj át, és irány előre, innen nem fogod eltéveszteni az utat.

Hajrá

}{redenc

RIDDICK

Figyu a riddickben abbot legyőtése után mit kell csinálni?

Szia!

Bocs, de hol akadtál el? Miután kinyírtad a fickót, felveszed a fegyverét meg a belépőkártyáját, és átmész a szomszéd terembe. 50 pénzért Georgie eltereli az őrök figyelmét, így elosonhatsz vagy megsokkolhatod őket orvul.
Told fel a NanoMED készülékénél az életerődet, balra ajtó, amelyet Abbot kártyájával kinyithatsz, és fegyvertelenül átléphetsz a kajáldába. Balra át a szomszéd termen, be az első ebédlőbe, mérget bele Bink tányérjába. Tovább is van, mondjam még?

Hajrá

{redenc

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Üdvölet!

A gta:vice city-ben nem tudom megcsinálni a filmstúdióban a második küldetést. Név szerint: Dildo Dodo.A végigjátszásban csak annyi van leírva, hogy érinteni kell a chekpointokat. De egyszerűen nem tudom megcsinálni! Mindjárt szétrepednek az idegszálaim! KÉRLEK,PLEASE HELP! SEGÍTSETEK VALAHOGY! Egy mentés is jó lenne! Válaszotokat előre is nagyon, nagyon, nagyon, nagyon KÖSZÖNÖM!!!!!!!!!

Ui:Az újság írtózatosan KIRÁLY!

Hű olvasótok:Zsolti

Szia!

Sajnos többet nem tudok tenni, mint idézni - saját jogon - a nemrég megjelent GTA-könyvünkből; a feladat nagyon nehéz, nagyon sok türelem kell hozzá - ha apránként begyakorlod a pálya egyes szakaszait, előbb-utóbb (bár inkább utóbb) össze fog jönni.

Miután megkaptad a feladatot, irány a stúdió hátsó traktusa, ahol az UFO és a Packer áll, kinyílt az ajtó a stégre, itt vár rád a Skimmer. Ez egy hidroplán, és csak a vízről képes felemelkedni. Az irányítása a helikopterekhez képest inverz; felemelkedésre itt is az előre/gáz gomb szolgál, ám magasságot nyerni a hátradőlés (alapban: NUM6) gombbal lehet. Ezt a billentyűt kell sűrűn használnod – a Dodótól eltérően itt nem számít a gép földhöz viszonyított pozíciója, bátran lehet neki tolni a gázt. Fordulni a jobbra és balra irányokkal lehet. Érdemes ezek mellett is nyomni a hátradőlés gombját, hogy dinamikusabban tudj irányt változtatni.

És akkor a feladat. Tommy-nak röplapokat kell szétszórnia a nyugati part stratégiai pontjai felett. A dolog úgy néz ki, hogy megjelenik a városrész felett 6 kék pont. Bármelyikbe is repülsz bele, elindulnak a cetlik, az összes többi kék pötty eltűnik, viszont megjelenik egy vörös. Ez a következő célpont, beleszállva leáll a szemetelés, és ismét feltűnnek a kék aurák, persze most már a maradék öt. Ezt a módszert kell követni, míg mind a 12 EP-t (6 kék, 6 piros) megérinted. Tetézi a bajt, hogy a gép üzemanyaga persze fogy, úgyhogy sokat nem hímezhetsz.

Egy lehetséges megoldás lehet a következő. Indulj el délnek, told neki a gázt, és a szigetnél emeld el a gépet. Nyerj magasságot, és a hídnál fordulj Little Haiti felé. Az egyik kék kör itt van, a „Welcome to HELL" tábla közelében. Repülj át rajta, majd irány dél, a piros jel a reptér terminálépülete felett van. Irány délkelet, a kikötő, a csónakház közelében. Szellős kanyarral irány észak a víz széle felett, e pont párja Little Havana szélén, a Deli bolt közelében van, picivel magasabban, így míg odaérsz, emeld fel kicsit a madarat. A következő kék nincs messze, szintén Little Havana, a bank közelében, a víznek közel, északra tőled. Most jön az első kemény pont: Little Haitiben, a Phil telephelyéhez vezető úton, két nagyon magas épület között kell átrepülnöd. Állítsd a gépet irányba, aztán hajrá. Ha hozzászársz bármelyik objektumhoz, gyakorlatilag véged.

A következő kékség tovább északnak, a belváros elején, a Greasy Chopper felett, a vízpart közelében van. Párja még feljebb, a belvárosba vezető híd felett vár, úgyhogy haladj a vízpart felett tovább, és ugyanígy ennek begyűjtése után egyenesen északnak, hiszen az utolsó előtti kék a motocross-pálya felett vár. Most kell ismét figyelni, hiszen délnyugatnak kell kanyarodni, a V-Rock közelében lévő kereszteződésnél van a piros pont, és ez egészen a jobboldalán álló épület falánál van, itt megint leeshetsz.

Az utolsó páros „kajás": a két a belvárosi pizzériához közeli saroknál lebeg, tehát tovább kell délnek menned, majd ha megvan, az utolsó pont Little Haitiban, az ottani pizzások közelében vár rád.

Hajrá

}{redenc

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **1799 Ft/db** **DVD! - FRISSÍTETT!**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ BF VIETNAM WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ DOOM 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
Név:		☐ HALF-LIFE 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**
Cím:		☐ SIMS 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétel

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214
SMS-ben: 06-30-342-1440 (név, cím, rendelés)

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

001	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	172	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	204	Sim City 4	P	500 Ft
002	Adventure of Sherlock Hol.	P	600 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	173	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	205	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
003	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	174	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	206	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
004	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fable GU	X	600 Ft	175	Myth 3	P	400 Ft	207	SIMS biblia	P	800 Ft
005	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	037	Fallout Tactics	P	300 Ft	176	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	208	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
006	Alias TT	P,2,X	300 Ft	038	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	177	Neverwinter Nights[2reszben]	P	500 Ft	209	Singles TT	P	400 Ft
007	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	039	Far Cry	P	600 Ft	178	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	210	Sniper TT	P	400 Ft
008	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	040	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	179	Nexus: The Jupiter Incid. GU	P	600 Ft	211	Sökdner TT	P	300 Ft
009	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	041	Final Fantasy: Crystal Chron.	G	600 Ft	180	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	212	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
010	America	P	300 Ft	042	Forbidden Siren	2	600 Ft	181	Ninja Gaiden	X	600 Ft	213	Soldiers	P	600 Ft
011	American McGee's Alice	P	300 Ft	043	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	182	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	214	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
012	Anachronox	P	300 Ft	044	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	183	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	215	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
013	Arcanum	P	300 Ft	045	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	184	Obscure	P,2,X	600 Ft	216	Spellforce TT	P	300 Ft
014	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	046	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	185	Oni	P	300 Ft	217	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
015	Armies of Exigo	P	800 Ft	047	Galleon	X	600 Ft	186	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	218	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
016	Art of Magic	P	300 Ft	048	Gangland	P	600 Ft	187	Operation Flashpoint	P	300 Ft	219	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
017	Arx Fatalis	P	500 Ft	049	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	188	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	220	Splinter Cell: Pandora Tomorr.	P,2,X,G	600 Ft
018	Arx Fatalis	X	600 Ft	050	GP3 addon	P	300 Ft	189	Original War	P	300 Ft	221	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
019	Asterix & Obelix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	051	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	190	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	222	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
020	Atalantis 3	P	400 Ft	052	Grandia 2	P,2	400 Ft	191	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	223	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
021	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	053	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	192	Partners	P	500 Ft	224	Stupid Invadres	P	300 Ft
022	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	054	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	193	Perimeter	P	600 Ft	225	Summoner	P,2	300 Ft
023	Battle Realms	P	400 Ft	055	Halo	P,X	500 Ft	194	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	226	SWGB: Clone Cam.[2részben]	P	500 Ft
024	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	056	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	195	Platoon	P	500 Ft	227	Syberia	P,2,X	400 Ft
025	Blitzkrieg	P	500 Ft	057	Harry Potter - Prisoners of A.	P	600 Ft	196	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	228	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
026	Blood Omen 2	P	400 Ft	058	Harry Potter - Prisoners of A.	2,X,G	600 Ft	197	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	229	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
027	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	059	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	198	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	230	Syphon Filter: The Omega Str.	2	600 Ft
028	Breed	P	600 Ft	060	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	199	Post Mortem	P	500 Ft	231	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
029	Broken Sword:The Sleeping D	P,2,X	600 Ft	061	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	200	Praetorians	P	500 Ft	232	Technomage	P	300 Ft
030	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	062	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	201	Prince of Persia: Sands of T.	P,2,X,G	600 Ft	233	Terminator 3: Rise of the Mac.	2,X	600 Ft
031	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	063	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	202	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	234	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
032	C&C Renegade	P	400 Ft	064	Homeworld 2	P	500 Ft	203	Prisoner of War	P	400 Ft	235	The Elder Scrolls 3:Morrowind	P,X	400 Ft
033	C&C: Generals	P	500 Ft	065	Hostile Waters	P	300 Ft	204	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	236	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
034	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	066	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	205	Project Zero2: Crimson Butte.	2	600 Ft	237	The Road to El Dorado	P	300 Ft
035	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	067	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	206	Psi-Ops: The Mindgate Cons.	2,X	600 Ft	238	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
036	Champions of Norrath	2	600 Ft	068	Impossible Creatures	P	500 Ft	207	Red Alert 2	P	300 Ft	239	The Sims 2 GU	P	900 Ft
037	Chicago 1930	P	600 Ft	069	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	208	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	240	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
038	Chris Sawyer's LocomotionTT	P	300 Ft	070	Jack the Ripper	P	600 Ft	209	Red Faction 2	P	500 Ft	241	The Suffering	P,2,X	600 Ft
039	Chrome TT	P	400 Ft	071	James Bond 007:Everyt. or N	P,2,X,G	600 Ft	210	Republic: The Revolution	P	500 Ft	242	The Thing	P,2,X	400 Ft
040	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	072	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	211	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	243	The Ward	P	300 Ft
041	Codename: Panzers	P	600 Ft	073	Joint Operations TT	P	300 Ft	212	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	244	Thief 3	P,X	600 Ft
042	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	074	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	213	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	245	Throne of Darkness	P	400 Ft
043	Commandos 2	P	300 Ft	075	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	214	Rise of Nation	P	500 Ft	246	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
044	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	076	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	215	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	247	Tomb Raider Angel of Darkn.	P,2	500 Ft
045	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	077	Leisure Suit Larry: M.C.L. GU	P, 2, X	400 Ft	216	Robin Hood	P	500 Ft	248	Tony Hawk's Undergrou.2 TT	P,2,X,G	300 Ft
046	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	078	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	217	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	249	Tony Though	P	500 Ft
047	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	079	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	218	Rune	P	300 Ft	250	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
048	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	080	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	219	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	251	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
049	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	081	Mafia	P,2,X	500 Ft	220	Sacred	P	600 Ft	252	Unreal II	P	500 Ft
050	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	082	Manhunt	P,2,X	600 Ft	221	Schizm	P	400 Ft	253	UT 2004 GU	P	800 Ft
051	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	083	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	222	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	254	Van Helsing	2,X	600 Ft
052	D-Day	P	600 Ft	084	Mashed	P,2,X	600 Ft	223	Secret Weapons Over Nor. TT	P,2,X	300 Ft	255	Vietcong	P	500 Ft
053	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	085	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	224	Serious Sam	P,X	300 Ft	256	Warcraft III	P	400 Ft
054	Deadly Dozen	P	400 Ft	086	MechCommander 2	P	300 Ft	225	Serious Sam	P	400 Ft	257	Warhammer 40.000:D.o.W. GU	P	600 Ft
055	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	087	Mechwarrior 4	P	300 Ft	226	Serious Sam: The Second En.	P	400 Ft	258	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
056	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	088	Medal of Honor	P	400 Ft	227	Settlers 4	P	300 Ft	259	Warrior Kings	P	400 Ft
057	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	089	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	228	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	260	Wizardry 8	P	400 Ft
058	Disciples 2	P	400 Ft	090	Medieval: Total War	P	400 Ft	229	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	261	World War 3	P	400 Ft
059	Doom 3 GU	P	600 Ft	091	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	230	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	262	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
060	Driv3r	2,X	600 Ft	092	Metal Gear Solid: The Twin S.	G	600 Ft	231	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	263	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
061	Dungeon Siege	P	400 Ft	093	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	232	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	264	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
062	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	094	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	233	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	265	XIII	P,2,X,G	500 Ft
063	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	095	Mission Impossible: Oper. S.	2,X,G	600 Ft	234	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	266	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
												267	Zanzarah	P	400 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

268	Half-Life 2	P	800 Ft
269	Axis & Allies TT	P	300 Ft
270	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
271	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
272	Halo 2	X	600 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft
274	Killzone	2	600 Ft
275	Leisure Suit Larry:M.C.L. TT	P, 2, X	300 Ft
276	Medal of Honor: Pacific A.	P	600 Ft
277	Metal Slug Advance	A	200 Ft
278	Myst IV: Revelation	P	600 Ft
279	Need for Speed Undergr. 2	2, X, G	600 Ft
280	Need for Speed: Underg. 2	P	600 Ft
281	Prince of Persia: Warrior W.	P,2,X,G	600 Ft
282	Ratchet & Clank: Up Your A.	2	300 Ft
283	Requiem of Hell	N	200 Ft
284	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
285	Rome: Total War	P	600 Ft
286	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
287	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
288	The Legend of Zelda: Minish C	A	200 Ft
289	The Lord of the Rings: T.B.ME	P	600 Ft
290	The Moment of Silence	P	600 Ft
291	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
292	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
293	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **700 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/04 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/05 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

SMS-ben: 06-30-342-1440 (név, cím, rendelés)

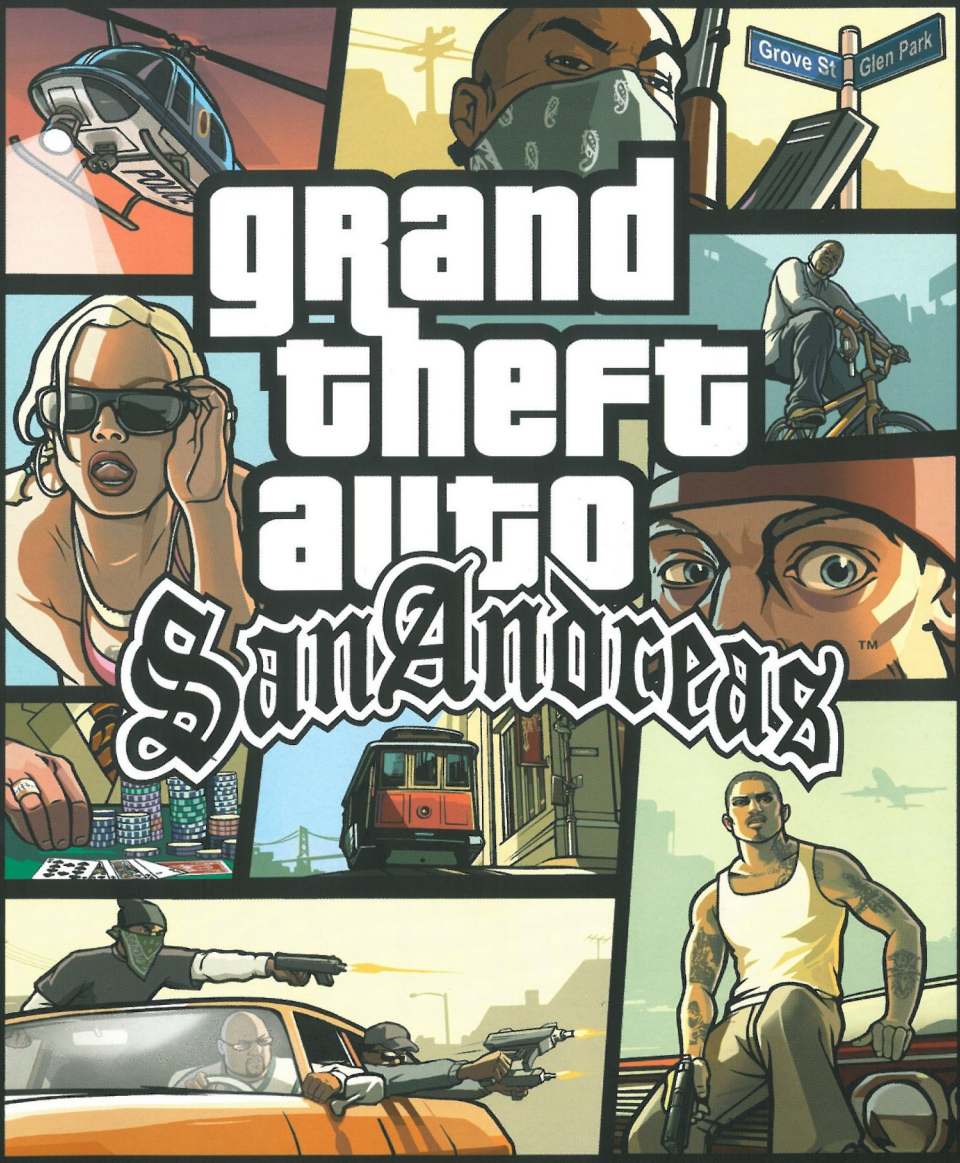
Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

LAPOK TARTALMA ÉS TELJES JÁTÉKOK LISTÁJA:

WWW.CDGAMES.HU

ÍGY RENDELJ!

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214
A szolgáltatásról bővebben a **369-2775**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.



MEGJELENIK XBOX-RA ÉS PC-RE JÚNIUS 10-ÉN

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

A JÁTÉK ZENÉJE ELÉRHETŐ AZ INTERSCOPE RECORDS KIADÁSÁBAN

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.